

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER

COMMODORE 64



GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONE
E AMMINISTRAZIONE
VIA ROSSEIlini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55
- 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE: Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE: A. Cattaneo

GRAFICA E IMPAGINAZIONE: Germani Wilma

HANNO COLLABORATO:

M. Rizzo

L. Tomassoli F. Muraca

A Merlo

FOTOCOMPOSIZIONE: GDB fotocomposizione

Via Tagliamento, 4 - Milano Tel. 56.92.110 - 53.92.546

STAMPA: Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:

Trib. di Milano n. 417 del 22-9-'84

PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia

e l'Estero J. Advertising s.r.l. V.le Restelli, 5 20124 MILANO

Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233 Tix 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero: SODIP - Via Zuretti, 25 20125 MILANO Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70

Prezzo della rivista L. 6.500 Numeri arretrati L. 13.000

© TUTTI I DIRITTI DI RIPRODUZIONE O TRADUZIONE DEGLI ARTICOLI E DEI PROGRAMMI PUBBLICATI SONO RISERVATI Con il presente fascicolo prosegue la raccolta dei migliori programmi del C64 pubblicati su libri e riviste Jackson.

In ogni numero un supergame originale inglese descritto nei minimi particolari ed in più una miriade di altri programmi scelti tra utility, grafica, musica, giochi ecc.

Ciascun listato è accompagnato da una recensione approfondita e da consigli per un corretto utilizzo.

Non solo potrete caricare immediatamente i programmi grazie al master su cassetta allegato alla confezione, ma anche personalizzarli servendovi dei listati e della descrizione pubblicata all'interno del fascicolo.

La Jackson Soft Compilation, è una pubblicazione creata su misura per voi appassionati allo scopo di arricchire sempre di più la vostra raccolta di programmi.

SOMMARIO

3 MAD DOCTOR

14 Guida all'Input

15 Villa Martini

25 Screen 80

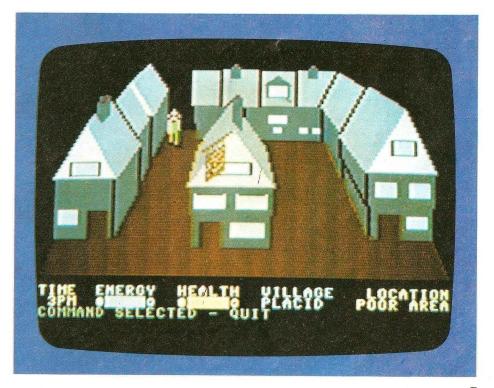
27 Trafic

32 Black Gold

37 Funambolo

MAD DOCTOR

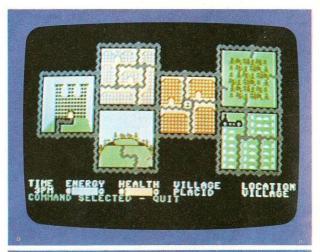
Lo scopo di questo straordinario supergame è di creare delle creature viventi immedesimandoti così in un nuovo e moderno dottor Frankenstein. Per poter fare ciò dovrai guidare nel corso del gioco il prof. Brokenspiel.



Ma cerchiamo di sapere qualcosa in più su questo curioso personaggio. Egli, conosciuto in tutta la regione come il "dottore pazzo", ha cercato da anni con numerosi esperimenti e mietendo numerose vittime di creare un essere vivente composto da parti anatomiche di altri uomini, ma ha sempre fallito, fortunatamente adesso ha sufficenti conoscenze scientifiche e tu puoi far sentire pronto per la grande impresa il nostro bizzarro amico. Egli dovrà prima collegare le parti di vari corpi costruendo così una nuova creatura, poi dovrà darle la vita e dovrà mostrarla agli altri scienziati.

Il gioco

Queste elencate sono le sei parti essenziali da ricordare per ricostruire un corpo vivente. Le sei parti sono: la testa, il cervello, il tronco, le braccia, le gambe e l'importante sbarra d'acciaio (che puoi trovare nella stanza dietro il laboratorio). Ma abbi un occhio di riguardo per la sbarra d'acciaio poiché è l'unica in tutto il gioco e il processo si basa anche sulle sue qualità. Inoltre tutti i materiali provenienti corpi umani devono essere di alta qualità, altrimenti il controllo della creatura potrebbe andar perduto. Costruita accuratamente la





creatura nel laboratorio, portala su cerchio di pietra, fai volare l'aquilone di metallo che ti sarai procurato e fallo colpire dal fulmine. Questo momento è molto critico, quindi non fare niente o la creatura potrebbe irritarsi, a meno che tu

non abbia dei tranquillanti da porgergli. Questo è un processo veramente difficile da dominare, ma poi, quando ti sentirai sicuro che quella creatura è perfetta, sarà tempo di dimostrare ciò nel locale della "hall", provando al mondo scienti-





fico che il prof. Brokenspiel può far rivivere i tessuti morti. Ma non è ancora finita perché ci sono altre cose che devi sapere:

1) usando più di due parti dello stesso corpo ci si mette di sicuro nei guai;

2) l'attrezzatura deve essere

nuova e pulita, e l'operazione va eseguita con quantità di acido fenico per prevenire le infezioni. L'ospedale avrà tutto ciò di cui avrai bisogno.

3) i paesani hanno una grande paura della creatura, e inoltre cercheranno di ucciderti quando tu avrai fatto altrettanto con uno di loro. Così usa i passaggi sotterranei quando è possibile.

4) il collegio ha un aquilone, ed alcuni altri oggetti utili che il prof. ha visto l'ultima volta che ha visitato le aule.

Il villaggio

Strudelbourg ha sei aree di interesse, collegate tra loro da una rete di sentieri. Ad ovest si estende il castello del professore e di giorno gli abitanti lo evitano con un'aria di sospetto e paura.

A nordovest c'è il "poor sector", con la sua vecchia e strana locanda e le abitazioni dei lavoratori del piccolo villaggio. A sudovest si erge la "lightning hill", cioè la collina del fulmine, e sulla sua sommità si erge lo "stone circle", il cerchio di pietra, un tetro luogo immerso nei miti dei druidi. Il centro. luogo vitale per te, è la parte commerciale del villaggio, dove si trovano il collegio, l'ospedale, la "hall" del villaggio e (purtroppo!!) la stazione di polizia. A nordest c'è la foresta, a forma di affascinante labirinto. Alla fine, a sudest c'è il "church and grave yard", cioè la chiesa e il cimitero; naturalmente in quest'ultimo ti sentirai particolarmente a tuo agio. Un consiglio: nel villaggio agisci di preferenza durante la notte

I comandi

Per muovere il professore usa il joystick in porta 2. Ma

attento: ogni stanza e situazione del gioco prevede una serie di opzioni. Sposta la leva del joystick con il fuoco premuto per vedere tutte le opzioni, ma solo in verticale o in orizzontale: infatti spostando la leva lateralmente (sempre con il fuoco premuto) confermerai l'azione scelta ed ora... buon divertimento!!!

850 120 169 0 141 21 208 856 141 17 208 162 23 134 856 141 17 208 162 23 134 868 162 1 133 253 169 868 0 133 251 169 59 133 874 252 162 1 32 219 3 888 32 195 32 234 144 250 898 16 20 20 2178 3 217 904 242 3 208 248 200 192 910 3 208 243 160 0 132 910 13 208 243 160 0 132 910 13 208 243 160 0 132 910 192 33 178 3 145 251 922 69 192 133 190 200 200 910 190 32 178 3 145 251 922 69 190 133 294 219 120 934 208 229 76 126 13 296 940 120 120 120 120 940 208 229 76 126 13 296 940 16 190 133 294 234 32 952 196 3 142 32 208 38 952 196 3 142 32 208 38 952 196 13 32 24 23 32 32 952 196 19 133 294 234 32 952 196 13 32 24 23 32 952 196 13 32 24 23 32 952 196 19 20 31 26 254 96 960 162 255 669 16 232 44 962 144 245 165 254 96 960 162 255 669 16 232 44 976 220 224 20 20 76 12 13 72 982 144 12 56 176 9 160 988 0 200 208 253 23 23 23 998 250 96 8 72 138 72 11006 162 19 202 162 253 104 11006 170 104 80 20 20 22 2044 32 32 32 32 32 2044 32 32 32 32 32 2044 32 32 32 32 32 2044 32 32 32 32 32 2044 32 32 32 32 32 2044 32 32 32 32 32 2044 32 32 32 32 32 2044 32 32 32 32 32 2044 32 32 32 32 32 2044 32 32 32 32 32 2044 32 32 32 32 32 2044 32 32 32 32 2044 32 32 32 32 2048 32 32 32 32 2049 32 50 96 8 72 138 72 2066 176 19 002 16 253 104 1006 167 100 40 0 0 0 0 0 2056 92 93 65 98 98 124 2050 112 109 94 0 0 109 2056 92 93 65 98 98 124 2066 128 0 0 0 0 0 0 0 0 2098 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2098 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2098 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2098 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2098 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2098 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2098 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2098 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2098 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2098 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2016 140 151 151 16 36 114 114 2140 86 0 117 14 128 0 2150 122 186 0 0 0 0 0 0 0 0 2212 188 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2212 188 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2212 188 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2212 188 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2212 188 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2212 188 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2212 188 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2212 188 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2212 188 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2212 188 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2212 189 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2212 189 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2212 180 0 0 0 0 0 0 0	2392	2914 0 0 0 0 0 0 0 128 2926 0 128 0 0 0 128 2926 0 128 0 0 0 1 28 2938 10 0 0 0 0 0 128 2939 10 10 0 0 0 10 128 2939 110 12 34 0 10 128 2939 111 12 34 17 17 87 72 2974 117 47 0 128 0 0 0 2986 9 1 87 74 117 87 72 2974 117 47 0 128 0 0 0 2986 0 0 0 0 0 128 111 2966 9 1 87 74 117 87 72 2974 117 47 0 128 0 0 0 2986 0 0 0 0 0 128 111 3016 53 13 109 131 0 13 3016 73 93 72 68 71 18 93 3022 12 12 13 117 1 71 72 3028 17 27 31 17 1 71 72 3038 17 21 31 17 1 71 72 304 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3054 0 0 0 0 0 112 111 3016 73 93 72 68 77 118 93 3024 12 73 117 1 71 72 3058 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3058 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3058 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3058 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3058 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3058 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3058 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3058 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3058 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3058 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3059 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3050 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3050 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3050 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3050 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3050 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3050 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3050 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3050 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3050 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3051 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3052 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3054 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3055 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3056 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3057 0 18 129 134 42 71 92 3082 72 73 661 237 70 71 3088 32 13 13 127 72 127 3098 12 18 44 20 11 84 41 17 3100 86 59 117 5 0 128 3142 134 112 159 93 72 72 3142 134 112 159 93 72 72 3142 134 112 159 93 72 72 3148 68 128 134 127 127 22 3214 11 52 126 127 126 125 3214 11 52 126 127 126 125 3214 11 52 126 127 126 125 3214 11 52 126 127 126 125 3214 11 52 126 127 126 125 3214 11 12 11 11 14 108 109 134 3394 12 134 112 157 114 115 114 3226 159 174 70 0 0 0 0 0 0 0 3130 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3130 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3130 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3130 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3130 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3134 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3134 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3134 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3134 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3134 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3136 112 111 71 108 109 138 3142 134 112 157 114 115 114 3226 115 114 77 158 114 115 114 3226 125 2 114 115 114 115 115 72 3340 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 31330 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 31330 0 0	3436 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3445 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

3958 a 3958 a 3958 a 3978 a 39	42 64 43 44 82 45 63 0 74 25 19 66 27 25 19 66 27 25 19 66 27 25 19 66 27 25 19 66 27 25 19 66 27 26 11 232 26 11 252 26 11 252 26 11 252 26 12 22 27 77 55 26 28 27 77 28 28 27 77 28 28 27 27 75 26 28 27 77 28 28 27 29 11 28 11 28 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29	18 235 82 19 3 17 1 28 76 82 0 26 11 28 76 82 0 64 11 23 82 18 123 82 18 123 82 18 123 82 18 12 17 5 47 64 64 50 64 64 50 67 65 64 65 76 64 66 77 66 65 64 77 66 76 65 76 66 77 67 67 67 67 67 67 67 67 67 67 67 67 6	4750 93 76 97 4752 251 76 94 4756 95 15 77 4752 251 76 94 4768 67 76 93 4768 67 76 93 4768 67 76 93 4768 67 76 93 4768 67 76 93 4768 68 127 76 93 4786 82 13 83 4786 82 13 83 4786 82 13 83 4786 82 13 83 4786 82 13 83 4786 82 13 89 4788 92 14 93 4880 99 11 101 4884 103 14 104 4884 103 14 104 4884 103 14 104 4884 103 15 15 106 4886 108 15 77 4886 118 15 17 4876 117 16 118 4876 117 16 118 4876 117 16 118 4876 117 16 118 4876 117 16 118 4876 117 16 118 4882 126 16 127 4918 160 6 85 4924 162 6 163 4930 161 6 167 4918 160 6 85 4924 162 6 163 4930 161 6 167 4918 160 6 85 4924 162 6 163 4930 161 6 177 4918 160 6 85 4924 162 6 163 4930 161 6 177 4918 160 6 85 4924 162 6 163 4930 161 6 177 4918 160 6 85 4924 162 6 163 4930 161 6 177 4918 160 6 85 4924 162 6 163 4930 161 6 161 4930 161 6 161 4930 161 6 161 4930 161 6 161 4930 161 6 161 4930 161 6 161 4930 161 6 161 4930 161 6 161 4930 161 6 161 4950 17 161 4964 199 10 5002 49 8 100 5038 133 10 184 5044 185 10 186 5032 204 9 201 5038 133 10 184 5044 185 10 186 5032 204 9 201 5038 131 133 5116 16 6 4 103 5116 5 4 0 229 5158 107 64 56 5152 239 31 0 5152 255 82 122 5158 107 64 56 5152 257 31 0 5126 166 177 5152 257 31 0 5126 166 177 5152 257 31 0 5126 166 177 5186 177 64 56 5152 257 31 0 5126 166 177 5186 177 64 56 5176 177 82 83 5177 112 6 4 113 5116 16 6 4 107 5152 255 82 122 5158 107 64 56 5176 178 6 6 177 5186 177 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	21	\$206 6 6 4 128 64 129 64 521 31 64 32 0 228 0 5218 137 0 138 64 130 64 1	\$830 104 80 66 80 80 72 \$836 193 112 72 104 195 80 \$842 80 72 71 72 80 72 \$848 7 80 72 104 135 60 \$8541 91 104 82 80 104 72 \$854 104 112 104 135 68 104 80 \$856 197 104 135 68 104 80 \$856 197 104 135 68 104 128 112 \$876 104 128 194 76 148 48 \$858 104 128 194 76 148 48 \$858 104 128 194 76 148 48 \$858 104 128 194 76 148 48 \$858 104 128 194 76 148 48 \$858 104 128 194 76 148 48 \$858 104 128 194 76 148 49 \$990 61 100 68 134 68 104 122 \$990 61 101 102 104 104 104 104 104 104 104 104 104 104

89 45 48 48 48 48 48 48 48 48 48 48 48 48 48
10
9572 32 65 32 83 80 79 9578 84 32 83 84 69 69 9598 86 62 62 35 73 68 9598 87 36 73 26 82 35 73 68 9599 73 67 32 67 72 69 9590 73 67 32 67 72 69 9590 73 67 32 81 61 88 72 69 9590 73 83 28 41 72 69 9602 72 83 46 188 72 69 9602 72 83 46 188 72 69 9602 72 83 36 188 72 69 9620 72 69 32 131 69 78 9620 72 69 32 131 69 78 9620 72 69 32 131 69 78 9620 72 69 32 131 69 78 9620 72 69 32 131 69 78 9620 72 69 32 131 69 78 9638 82 83 73 78 69 83 9655 83 73 78 69 83 9656 83 73 78 69 67 84 9656 84 76 69 32 131 79 9662 85 83 73 78 69 83 9666 84 77 69 32 131 79 9662 85 83 73 78 78 69 83 9666 84 77 69 32 131 79 9668 85 85 76 44 32 72 79 9669 32 136 75 76 76 76 32 9704 65 77 86 84 32 84 72 79 9704 65 77 86 84 32 84 72 69 9722 69 32 134 79 76 77 9722 79 62 44 79 76 73 73 9788 84 72 69 32 134 79 9740 82 69 83 84 44 32 97722 79 65 83 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78 78
10196
10820

11828 11834 11846 11852 11858 11866 11876 11876 11876 11906
74
12068
12686 0 0 0 84 0 0 259 1 1269 1 1269 1 1279 1 12710 0 0 3 1711 0 0 1361 12710 0 0 3 1711 12710 0 0 3 1711 12710 0 0 3 1711 12710 0 0 3 1711 12710 0 0 3 1711 12710 0 0 3 1711 12710 0 0 3 1711 12710 0 0 3 1711 12710 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
13316

4 0 6 6 2 8 8 4 0 0 6 2 8 8 4 0 0 0 6 2 8 8 4 0 0 0 6 2 8 8 4 0 0 0 0 6 2 8 8 4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
19
14558
15188
15816 32 0 1 10 0 15818 77 0 1 48 12

164 164 164 165 165 165 165 165 165 165 165 165 165
344456677784990001222338406284062844062844062840628406284062840
0 166 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
12 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 1 1 2 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
00000888800000000000000000000000000000
0.0000000000000000000000000000000000000
17054 17066 17067 17067 17068 17068 17088 17098 17098 17098 17108 17098 17108 171108 1
26 6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
226 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
1100
49-11-10 N N N N N N N N N N N N N N N N N N N
17678 17690 17690 17790 17702 17770 17770 17770 17770 17770 17770 17770 17770 17770 17770 17770 17770 17770 17770 17770 17770 17780 17780 17780 1780 1
30 0 2 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
30110000000000000000000000000000000000
0 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
3
0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
002 0000000000000000000000000000000000
18296 18302 18302 18313 18314 18336 18334 18336
9555922223333300002222200000000000000000
0.0003:2 0.0
2014330000000000000000000000000000000000
3775791272222222266000000000000000000000000000
282 27 184 4 0 0 0 0 0 0 0 0 2 2 4 2 2 0 0 0 0 0
2.59.69.69.69.69.69.69.69.69.69.69.69.69.69

18914 255	1993 8 102 32 32 32 102 102 102 103 109 105 102 102 102 102 102 102 103 109 10	20156	21074 245 213 181 245 2 21086 245 197 85 69 2 21086 245 197 85 69 2 21092 245 197 85 69 1 21116 245 197 85 69 1 21116 25 47 79 15 2 21128 95 47 79 15 2 21134 95 47 79 15 2 21146 95 47 79 15 2 21146 95 47 79 15 2 21156 85 37 77 9 15 2 21164 95 47 79 15 2 21176 95 47 79 15 2
19202	19826 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32	20414 149 165 69 181 65 69 20456 85 245 69 245 68 69 20456 85 245 69 245 58 69 20456 85 245 245 245 245 245 245 245 245 245 24	21068 245 245 245 245 245 245 245 245 245 245

Guida all'input C 64

Norme per la battitura

I caratteri grafici, ottenuti con la pressione dei tasti "Shift" e "CBM", sono codificati in modo da indicare il tasto da premere assieme a "Shift" o "CBM". Es. il cuoricino è codificato con >SH S <. Il numero dentro le parentesi indica le volte che il tasto va premuto.

TABELLA DI CONVERSIONE

```
{HOME}.......
{CLR}.....PULIZIA SCHERMO
{CUR.SU}.....CURSORE IN ALTO
{CUR.GIU}.....CURSORE IN BASSO
(CUR.DES).....CURSORE A DESTRA
{CUR.SIN}.....CURSORE A SINISTRA
{SPC}.....SPAZIO
[RVS ON].....REVERSE ON
[RVS OFF].....REVERSE OFF
{INST}....INSERT
{F1}.....TASTO .F1
{F3}......TASTO F3
{F5}.....TASTO F5
{F6}.....TASTO F6
{F7}.....TASTO F7
{F8}......TASTO F8
{BLACK}......COL. NERO (CTRL+1)
{WHITE} ......COL. BIANCO (CTRL+2)
{CYAN}.....COL. CIANO (CTRL+4)
{PURPLE}.....COL. PORPORA (CTRL+5)
{GREEN}.....COL. VERDE (CTRL+6)
{BLUE}......COL. BLU (CTRL+7)
{YELLOW}.....COL. GIALLO (CTRL+8)
{ORANGE}.....COL. ARANCIO (CBM+1)
{BROWN}.....COL. MARRONE (CBM+2)
{LT.RED}.....COL. ROSSO CHIARO (CBM+3)
{GRAY1}.....COL. GRIGIO 1 (CBM+4)
{GRAY2}.....COL. GRIGIO 2 (CBM+5)
{LT.GREEN}....COL. VERDE CHIARO (CBM+6)
{LT.BLUE}.....COL. BLU CHIARO (CBM+7)
[GRAY3]......COL. GRIGIO 3 (CBM+8)
```

VILLA MARTINI



- 10 POKE53280,1:POKE53281,0:S=54272:FORJ= OTO24:POKES+J,0:NEXT:POKES+24,15
- 15 PRINT" (CLR) (6 CUR.GIU) "TAB(7)" (GRAY3) {RVS ON} (CBM *) {4 CUR.DES} {SH \}"
- 20 PRINTTAB(7)"{RVS ON} {CBM *}{2 CUR.DE S}{SH \} ":PRINTTAB(7)"{RVS ON}{2 SPC }{CBM *}{SH \}{2 SPC}{RVS OFF} ISTERO
- 25 PRINTTAB(7)"{RVS ON} {SH B}{2 SPC}{SH
 B} ":PRINTTAB(7)"{RVS ON} {SH B}{2 S
 PC}{SH B} ":PRINT"{3 CUR.SU}"TAB(21)C
 HR\$(142);
- 30 GOSUB1000:PRINT"A"
- 35 PRINT"{CUR.GIU}"TAB(13)"{GRAY2}{RVS O N}{CBM *}{4 CUR.DES}{SH \}":PRINTTAB(
 13)"{RVS ON} {CBM *}{2 CUR.DES}{SH \}
- 40 PRINTTAB(13)"{CBM *}{RVS ON} {CBM *}{ SH \} {RVS OFF}{SH \} ILLA"
- 45 PRINTTAB(14)"{CBM *}{RVS ON}{2 SPC}{R VS OFF}{SH \}":PRINTTAB(15)"{CBM *}{S H \}"
- 50 PRINTTAB(17)"{CUR.SU}{GRAY3}{RVS ON}{
 CBM *}{4 CUR.DES}{SH \}"::PRINTTAB(17)
 "{RVS ON} {CBM *}{2 CUR.DES}{SH \} ":
 PRINTTAB(17)"{RVS ON}{2 SPC}{CBM *}{S
 H \}{2 SPC}{RVS OFF} ARTINI"

Sei un famoso detective e ti hanno convocato a Villa Martini dove, durante una cena a cui partecipavano numerosi personaggi dell'Alta Società, è stato commesso un misterioso delitto, talmente misterioso che non si sa nemmeno chi sia la vittima.

Appena giunto nella lussiosa Villa inizi le indagini: ispezionando lo studio, trovi una pistola da duello sotto un cuscino. Più tardi scopri il cuoco nascosto in uno sgabuzzino.

Aprendo la porta della serra, poi, trovi il cadavere della Duchessa tra le felci. Il tuo compito è quello di scoprire il colpevole e l'arma del delitto, ma non è detto che tu sia il solo ad indaga-

re: in qusto gioco possono esserci da uno a sei giocatori, ed ognuno di essi è un detective che deve battere sul tempo gli avversari nella risoluzione del caso. In questa lotta tutto è permesso: nascondere indizi importanti. rubare agli altri investigatori gli oggetti che portano con sé, e tutto per ostacolare le loro indagini. Ci sono oltre 15000 soluzioni possibili, ma solo una è quella giusta, scelta ogni volta casualmente dal computer all'inizio del gioco. È una gara tra te e i tuoi amici per trovare quest'unica risposta esatta.

"Mistero a Villa Martini" probabilmente è un po' diverso dai giochi, che sei abituato a fare col tuo computer. Un buon detective deve possedere, più che i riflessi pronti, una paziente strategia. Sotto molti aspetti, questo gioco assomiglia agli enigmi da risolvere che spesso vengono pubblicati sulle riviste.

Riservato ai detective

Per poter risolvere il caso devi identificare correttamente l'assassino, la vittima, l'arma usata e la stanza dove si è svolto il delitto. Prima del tuo arrivo nella Villa c'erano dieci persone e dodici possibili armi; tuttavia l'assassino è fuggito con l'arma da lui (o da lei) usa-

} 11

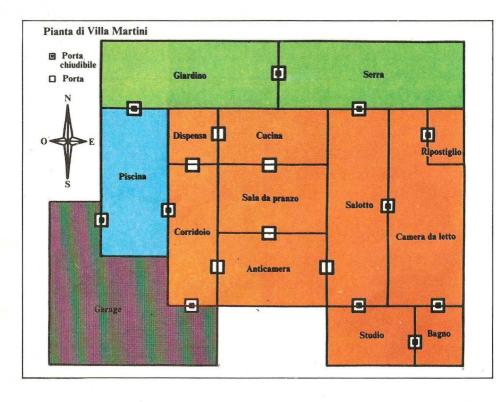
```
55 PRINTTAB(17)" (RVS ON) {SH B}{2 SPC}{S
   H B} ":PRINTTAB(17)" {RVS ON} {SH B}{2
    SPC } { SH B } "
60 GOSUB1000
65 FORJ=1T01000:NEXT
70 POKES+5,15:POKES+6,0:POKES+4,129
75 J=1:FORI=1T015:POKE53281,J:POKE53280,
   1 - J
80 POKES+1, INT(RND(1)*60)+5
85 J=1-J:FORP=1TO30:NEXT:NEXT
90 POKES+4.0
95 DEFFNR(X)=INT(RND(1)*X)+1:J=RND(-TI)
100 DIMP$(50).S$(22).R$(14).C$(6),V$(3),
    V(3),D%(10,2)
105 FORJ=1T010:P%(J)=FNR(11)+3:NEXT
110 FORJ=11T022:P%(J)=FNR(13)+1:NEXT
115 FORJ=24TO31:P%(J)=4:NEXT
120 P%(23)=FNR(8)+6
125 J=FNR(10):P$(35)=J:P$(34)=P$(J):P$(J
    ) = 0
130 J=FNR(10):IFP%(J)=OTHEN130
135 P\%(32)=J:P\%(J)=0:J=FNR(12):P\%(33)=J:
    P%(J+10)=0
140 FORJ=1TO22:IFRND(1)<=.75THENP%(J)=-P
    %(J)
145 READS$(J):NEXT
150 FORJ=1T014: READR$(J): NEXT
155 FORJ=OTO10: READD%(J,1),D%(J,2): IFRND
    (1) < .9THEND\%(J,0) = -1
160 NEXT
165 FORJ=OTO3:READV$(J):NEXT
170 P=2049:I=0:FORJ=4000T07000STEP1000
175 IFJ=PEEK(P+2)+PEEK(P+3)*256THENDA(I)
    =P:I=I+1:GOTO185
180 P=PEEK(P)+PEEK(P+1)*256:GOT0175
185 NEXT
190 ZZ$=S$(P%(35)):IFLEFT$(ZZ$,2)="IL"TH
    ENZZ\$=MID\$(ZZ\$,3)
195 PRINT" {HOME} {21 CUR.GIU} {BLACK} {8 SP
    Clouanti GIOCATORI (1-6) ?"
200 GETA$: IFA$<"1"ORA$>"6"THEN200
205 I=VAL(A$):P%(49)=I
210 FORJ=1TOI:P%(35+J)=1:NEXT
215 PRINT"{CLR}{2 CUR.GIU}{GRAY1}{SH T}U
    TTI I GIOCATORI TRANNE IL N.1 DEVONO
    "CHR$(14)
220 PRINT"ORA LASCIARE LA STANZA.":PRINT
    "{CUR.CIU}{3 SPC}{SH G}IOCATORE N.1:
    {2 SPC}{SH P}REMI {RVS ON} {SH R}{SH
     E{SH T}{SH U}{SH R}{SH N} {RVS OFF
```

225 PRINT" {7 SPC}PER INIZIARE IL GIOCO!"

240 PRINT" {CLR} {2 CUR.GIU} {BLACK} {SH G} {

SH I] {SH O } {SH C } {SH A } {SH T } {SH O } {

230 GETA\$:IFA\$<>CHR\$(13)THEN230 235 POKE53280,12:POKE53281,15:Q=1



245 IFC\$(Q)<>""THEN270

250 PRINT" {SH I}NTRODUCI IL TUO {SH C}OD ICE {SH S}EGRETO"

255 PRINT"PREMENDO DUE TASTI A TUA SCELT A. {SH C}ON"

260 PRINT"QUESTO CODICE, NESSUN ALTRO PO TRA'":PRINT"GIOCARE AL TUO POSTO!"

265 GOSUB980:C\$(Q)=A\$:GOTO280

270 PRINT"{CUR.GIU}{SH I}NTRODUCI IL TUO {SH C}ODICE {SH S}EGRETO!":GOSUB980

275 IFC\$(Q)<>A\$THENI=0:GOSUB995:GOT0240

285 R=P%(35+Q):PRINT"{SH T}I TROVI "R\$(R)"."

290 PRINT"{SH V}UOI LASCIARE QUESTA STAN ZA [{SH S}/{SH N}] ?"

295 GETA\$:IFA\$="N"THENPRINT"{SH N}O":GOT 0425

300 IFA\$<>"S"THEN295

305 I=1:J=R:GOSUB1020:FORJ=0T03:READV(J)

ta, lasciandosi dietro il corpo della vittima, otto persone sospette e solo undici armi.

Mentre giri per la Villa, usa carte e penna per prendere nota con cura di tutti i sospetti e le armi che vedi. Quando sarai riuscito a localizzare tutte le persone e le cose che restano nella casa usa il processo di eliminazione per identificare il colpevole e l'arma usata. Anche il cadavere si trova in una delle stanze; quando lo trovi puoi annotare l'identità della vittima e la scena del delitto.

Tutto ciò può sembrare semplice, ma ci sono delle complicazioni. All'inizio molte persone sospette e molte armi si trovano nascoste in vari angoli della villa. I giocatori devono cercare in ogni stanza, magari più volte, prima che tutte le persone e le cose nascoste vengano scoperte. I detective possono poi raccogliere gli oggetti e spostarli da una stanza all'altra nel corso del gioco. I sospetti ed il corpo della vittima non possono essere trasportati, ma un investigatore può nasconderli nella stessa stanza.

Villa Martini è una casa di 14 stanze. Per orientarti meglio durante i tuoi spostamenti fai riferimento alla piantina pubblicata assieme a questo articolo. Come abbiamo già detto, possono giocare fino a sei persone, e tutti i concorrenti iniziano il gioco nell'anticamera che si trova nel lato sud della Villa. Essi giocano a turno finché uno di loro risolve correttamente il mistero. oppure fino a che tutti i giocatori abbiano fornito una soluzione errata e, di conseguenza, siano stati eliminati dal gioco.

: NEXT

- 310 PRINT"{SH S}I":PRINT"{CUR.GIU}{SH L}
 E PORTE DI QUESTA STANZA SI TROVANO
 4."
- 315 FORJ=OTO3:IFV(J)<>OTHENPRINTTAB(4);V \$(J)
- 320 NEXT:PRINT"{CUR.GIU}{SH U}SA {RVS ON } {BLACK} {SH N} {RVS OFF} , {RVS ON} {SH S} {RVS OFF} , {RVS ON} {SH E} {RVS OFF} , {RVS ON} {SH E} {RVS OFF} , {RVS ON} {SH O} {RVS OFF} } {GRAY1} PER MUOVERTI!":I=3
- 325 GETA\$: IFA\$=""THEN325
- 330 A=ASC(A\$)OR128:I=0:IFA<1970RA>215THE N325
- 335 IFA=ASC(V\$(I))THEN350
- 340 I=I+1:IFI<4THEN335
- 345 GOT0325
- 350 PRINT" (SH V) AI A "V\$(I)
- 355 IFV(I)<1THENPRINT"{SH N}ESSUNA PORTA
 DA QUESTA PARTE. {SH N}ON TI{3 SPC}
 MUOVI.":GOTO1100
- 360 IFV(I)>=100THEN370
- 365 R=V(I):PRINT"{SH E}NTRI IN UNA NUOVA STANZA.":FORI=1T02000:NEXT:GOT0425
- 370 Z = V(I) = 100 : IFD %(Z, 0) = 0 THEN 395
- 375 PRINT" {SH L}A PORTA E' CHIUSA": GOSUB 1035
 - 380 IFA=OTHENPRINT"{SH N}ON HAI LA CHIAV E ADATTA.":PRINT"{SH N}ON TI MUOVI." :GOTO1100
- 385 PRINT" (SH L)A TUA CHIAVE APRE LA POR TA.": GOSUB1055
- 390 PRINT" [SH E] NTRI IN UNA NUOVA STANZA
- 395 I = D%(Z,1): IFI = RTHENI = D%(Z,2)
- 400 R=I:GOSUB1035:IFA<>1THEN425
- 405 PRINT"{SH V}UOI CHIUDERE LA PORTA DI ETRO DI TE{5 SPC}[{SH S} / {SH N}] ?
- 410 GETA\$:IFA\$="N"THENPRINT"{SH N}O":GOT 0425
- 415 IFA\$<>"S"THEN410
- 420 PRINT"{SH S}I":GOSUB1055:PRINT"{SH P}ORTA CHIUSA."
- 425 FORI=1T01000:NEXT:P%(Q+35)=R:PRINT"{
 CUR.GIU}{CLR}{5 CUR.GIU}{SH T}I TROV
 I "R\$(R)"."
- 430 PRINT"{SH H}AI ";:I=P%(Q+41):GOSUB10 65:PRINT"."
- 435 J=0:PRINT"{SH V}EDI QUANTO SEGUE:"
- 440 FORI=1TO31:IFP%(I)=RTHENJ=J+1:PRINT"
 {3 SPC}";:GOSUB1065:PRINT"."
- 445 NEXT:FORI=1TO6:IFI<>QANDP%(35+I)=RTH ENPRINT"{3 SPC}{SH I}L GIOCATORE N." I"{CUR.SIN}.":J=J+1
- 450 NEXT:IFP%(34)=RTHENPRINT"{3 SPC}IL C

```
ORPO DEL"ZZ$".":J=J+1
455 IFJ=OTHENPRINT"{SH N}IENTE DI INTERE
    SSANTE."
460 PRINT" {CUR.GIU} {SH P} REMI {RVS ON} {B
    LACK {SH R | {SH E | {SH T | {SH U | {SH R | }
    (SH N) (SH SPC) (RVS OFF) (GRAY1) PER L
    E OPZIONI..."
465 GETA$: IFA$<>CHR$(13)THEN465
470 PRINT" {CLR}"
475 PRINT" [4 CUR.GIU] {BLACK] {3 SPC}>>>>
      {SH P}{SH O}{2 SH S}{SH I}{SH B}{SH
     I } { SH L } { SH I } { SH T } { SH A } ' <<<<{ 2
     CUR.GIU}":PRINT" {GRAY1} {RVS ON} {SH
     A } { RVS OFF } { SH A } CCUSA L'ASSASSINO
480 PRINT" (SH SPC) (RVS ON) (SH L) (RVS OFF
     } {SH L}ASCIA UN OGGETTO."
485 PRINT" {RVS ON} {SH N} {RVS OFF} {SH N
    }ASCONDI UN OGGETTO O UNA PERSONA."
490 PRINT" {RVS ON} {SH S} {RVS OFF} {SH S
    }TAI FERMO.":PRINT" {RVS ON}{SH D}{R
    VS OFF } {SH D}ERUBA UN ALTRO GIOCATO
    RE . "
495 PRINT" {RVS ON} {SH C} {RVS OFF} {SH C
    }ERCA COSE O PERSONE NASCOSTE.":PRIN
    T" {RVS ON}{SH P}{RVS OFF} {SH P}REN
    DI UN OGGETTO."
500 PRINT"{2 CUR.GIU}{SH P}REMI IL TASTO
     CORRISPONDENTE A CIO'{4 SPC}CHE VUO
    I FARE! {3 CUR.GIU}"
505 GETA$: IFA$<"A"ORA$>"S"THEN505
510 PRINT" {CLR}": A=ASC(A$): ONA-64GOT0555
     ,505,860,790
515 IFA$<"L"THEN505
520 ONA-75GOTO720,505,900,505,735,505,50
    5,525
525 PRINT" {2 CUR.GIU} {SH P} REMI {RVS ON}
    {BLACK} {SH R}{SH E}{SH T}{SH U}{SH
    R | {SH N | {RVS OFF | {GRAY1 | PER CONCLU
    DERE IL TURNO!"
530 GETA$: IFA$<>CHR$(13)THEN530
535 I=0:PRINT"{BLACK}{CLR}{4 CUR.GIU}{SH
     G}{SH I}{SH O}{SH C}{SH A}{SH T}{SH
     0 } { SH R } { SH E } { SH N } . "Q"========
    = {SH F}INE {SH T}URNO":GOSUB995
540 Q=Q+1:IFQ>P%(49)THENQ=1
545 IFP%(Q+35)=OTHEN540
550 GOTO240
555 PRINT" {CLR} {CUR.GIU} {BLACK} {3 SPC} **
    *** {SH F} {SH O} {SH R} {SH M} {SH U} {S
    H L } { SH A } { SH U } { SH N } ' { SH A } { 2 SH
    C } { SH U } { SH S } { SH A } **** { CUR.GIU } {
    GRAY1 } ": I = 1
560 FORJ=1T010:PRINTJ"{CUR.SIN}:"TAB(5)S
    $(J)".":NEXT
565 PRINT" {3 CUR.GIU} {SH Q} UALE E' IL N.
```

Codici segreti e porte chiuse

Prima di iniziare la partita i concorrenti devono stabilire l'ordine in cui giocheranno, eventualmente dividersi
in squadre (se lo desiderano) e munirsi di carta e penna. Si seleziona innanzitutto il numero dei partecipanti, dopo di che il gioco comincia.

A questo punto tutti i giocatori, tranne quello che è di turno, devono piazzarsi in modo da non poter vedere lo schermo.

Nel corso del gioco ognuno acquisirà delle informazioni, che vanno tenute nascoste agli avversari il più a lungo possibile.

Per aiutarti a mantenere il segreto il computer ti chiede di introdurre una "parola d'ordine" al tuo primo turno. Questa è un codice segreto composto da due caratteri della tastiera (numeri, lettere, simboli grafici o anche tasti-funzione). Sii certo di scegliere un codice che tu possa ricordare facilmente, tenendo conto che il compu-

ter distingue i tasti shiftati da quelli non shiftati, interpretandoli come caratteri differenti. Nei turni successivi dovrai introdurre il tuo codice segreto prima di giocare; ciò impedisce che altri giocatori usino illegalmente il tuo turno al fine di ottenere informazioni.

Dopo che hai inserito il tuo codice il computer ti ricorda tua attuale posizione all'interno della Villa e ti chiede se desideri muoverti. Se rispondi sì, ti viene mostrata una lista delle uscite possibili. Premi allora il tasto corrispondente alla direzione in cui ti vuoi muovere: N, S, E oppure O. Se introduci una direzione nella quale non vi sono porte (per esempio se cerchi di andare verso sud dall'anticamera) il tuo movimento verrà bloccato.

Non potrai muoverti nemmeno se cerchi di attraversare una porta chiusa. A Villa Martini ci sono undici porte che possono essere chiuse a chiave e, all'inizio del gioco, solo alcune di esse sono aperte (vedi piantina).

```
DELLA {SH V}ITTIMA ";:INPUTJ 570 IFJ<>P%(35)THENI=0
```

575 GOSUB1095

580 FORJ=1T010:PRINTJ"{CUR.SIN}:"TAB(5)S \$(J)".":NEXT

585 PRINT"{3 CUR.GIU}{SH I}L N. DELL'{SH A}SSASSINO "::INPUTJ

590 IFJ<>P%(32)THENI=0

595 GOSUB1095

600 FORJ=1T012:PRINTJ"{CUR.SIN}:"TAB(5)S \$(J+10)".":NEXT

605 PRINT"{3 CUR.GIU}{SH I}L N. DELL'{SH A}RMA DEL {SH D}ELITTO "::INPUTJ

610 IFJ<>P%(33)THENI=0

615 GOSUB1095

625 PRINT"{3 CUR.GIU}{SH I}N CHE {SH S}T
ANZA SI E' SVOLTO IL {SH D}ELITTO":I
NPUT"(IMPOSTA IL N.)";J

630 IFJ<>ABS(P%(34))THENI=0

635 PRINT"{CLR}{5 CUR.GIU}{SH A}RRIVA LA {SH P}OLIZIA PER OPERARE UN":PRINT" ARRESTO....."

640 POKES+14,5:POKES+18,16:POKES+3,1:POK ES+24,143:POKES+6,240:POKES+4,65:A=5 389

645 FORJ=1T0200:R=A+PEEK(S+27)*3.5:POKES ,RAND255:POKES+1,INT(R/256):NEXT

650 FORJ=0T024:POKES+J,0:NEXT:POKES+24,1

655 FORJ=1T02500:NEXT

"665 I=3:PRINT"{SH L}A TUA SOLUZIONE E' C ORRETTA!":GOSUB995

670 PRINT"{2 CUR.GIU}{SH I}L GIOCATORE N
."Q"HA RISOLTO IL CASO!":GOTO705

675 I=2:PRINT"[SH N}0!...{SH E}' STATO U
N FALSO ARRESTO!":GOSUB995

680 GOSUB1085:P%(35+Q)=0:P%(50)=P%(50)+1
:PRINT"{SH S}EI ELIMINATO DAL GIOCO!

685 IFP%(50)<P%(49)THEN525

690 RESTORE: GOSUB1000: FORJ=1T0500: NEXT: G OSUB1000

695 PRINT"{CUR.GIU}{SH T}UTTI I GIOCATOR
I HANNO DATO SOLUZIONI{2 SPC}ERRATE
ALL'ENIGMA!!"

700 PRINT" (CUR.GIU) (SH N) ON VINCE NESSUN O!"

705 PRINT"{SH E}CCO LA SOLUZIONE ESATTA:
":PRINTS\$(P\$(32))

710 PRINT"HA UCCISO "S\$(P%(35)):PRINTR\$(
ABS(P%(34)))","

715 PRINT"USANDO "S\$(P\$(33)+10)".{2 CUR. GIU}":END

- 735 PRINT" {2 CUR.GIU} {BLACK} {3 SPC}*** {
 SH P} {SH R} {SH E} {SH N} {SH D} {SH I} {SH U} {SH N} {SH G} {SH E} {2
 SH T} {SH O} *** {GRAY1}":J=1
- 740 PRINT"{CUR.GIU}{SH C}I SONO I SEGUEN TI OGGETTI:"
- 745 FORI=11TO31:IFP%(I)<>RTHEN755
- 750 PRINTJ": ";:GOSUB1065:PRINT".":POKE9 00+J,I:J=J+1
- 755 NEXT:IFJ=1THENPRINT"{SH N}ESSUN OGGE TTO.":GOTO525
- 760 PRINT"{CUR.GIU}{SH I}NTRODUCI IL N. DI CIO' CHE VUOI":PRINT"(O PER NON P RENDERE NULLA)"
- 765 INPUT"{SH C}HE COSA VUOI";A:IFA<OORA >=JTHEN765
- 770 IFA=OTHENPRINT"{CUR.GIU}{SH N}ON PRE NDI NULLA.":GOTO525
- 775 GOSUB1085:IFI<>OTHENPRINT"{SH L}ASCI
 ";:GOSUB1065:PRINT"."
- 780 I=PEEK(900+A):P\$(I)=100+Q:P\$(Q+41)=I
 785 PRINT"{SH P}RENDI ";:GOSUB1065:PRINT
 ".":GOT0525
- 790 PRINT"{2 CUR.GIU}{BLACK}{3 SPC}*** {
 SH D}{SH E}{SH R}{SH U}{SH B}{SH A}
 {SH U}{SH N} {SH A}{2 SH V}{SH E}{SH
 R}{SH S}{SH A}{SH R}{SH I}{SH O} **

 *{GRAY1}":J=0
- 795 PRINT"{CUR.GIU}{SH Q}UESTI GIOCATORI SONO NELLA STANZA:"
- 800 FORI=1T06:IFP%(35+1)=RANDI<>QTHENPRI NT"{3 SPC}{SH I}L GIOCATORE N."I"{CU R.SIN}.":J=J+1
- 805 NEXT:IFJ=OTHENPRINT" (SH N)ON CI SONO ALTRI GIOCATORI!":GOTO525
- 810 PRINT" {CUR.GIU} {SH Q}UALE VUOI DERUB ARE?"
- 815 PRINT"{SH I}MPOSTA IL N. O PREMI ZER O."
- 820 INPUT" {SH D}ERUBI IL GIOCATORE N."; A :IFA < OORA > P\$(49) THEN 810
- 825 IFA=OTHENPRINT"{SH N}IENTE FURTO.":G OT0525
- 830 IFA=QTHENPRINT"{SH N}ON PUOI DERUBAR E TE STESSO!":GOTO820
- 835 IFP%(35+A)<>RTHENPRINT"{SH i}L GIOCA TORE N."A"NON E' QUI!":GOTO810

In tal caso per passare devi avere con te la chiave della stanza in cui vuoi entrare: ad esempio, la chiave dello studio apre tutte le porte che conducono in tale stanza. Tutte le chiavi si trovano inizialmente nella dispensa. Esiste poi una Chiave Magica, che apre tutte le porte, ma non può richiuderle; la sua posizione iniziale varia ad ogni nuova partita.

ad ogni nuova partità.
Che tu ti muova o no, il computer descrive ciò che hai attorno. Ti dice in che stanza sei, cosa porti con te, elenca tutte le persone e gli oggetti visibili ed infine ti comunica quali sono gli altri giocatori presenti nella stanza.

A caccia di indizi

Dopo la descrizione vedrai una lista di scelte possibili. Selezionane una, premendo il tasto appropriato. Una delle opzioni è quella di non far nulla: essa ti consente di finire il tuo turno e passare la mano al giocatore successivo. L'opzione "cerca" è quella più usata. All'inizio

del gioco molte persone e cose sono nascoste nelle varie stanze. Oltretutto i concorrenti possono usare l'opzione "nascondi" per occultare anche più di un indizio. La ricerca è l'unico modo di trovare questi oggetti nascosti. Ogni volta che un giocatore cerca all'interno di una stanza ha il 50% di probabilità di scoprire una certa cosa nascosta. Per questa ragione è necessario cercare più di una volta prima di poter trovare tutti gli oggetti occultati in una stanza. Se un giocatore scopre un oggetto, non è obbligato a prenderlo.

L'opzione "nascondi" è il logico complemento della "cerca": puoi scegliere di nascondere qualsiasi oggetto si trovi nella tua stessa stanza. Tale oggetto può essere un'arma, una persona sospetta, una chiave oppure il cadavere. Se porti con te qualcosa, puoi anche nasconderla nella stanza. Le uniche cose che non puoi occultare sono te stesso o un altro giocatore. Tutto ciò serve a rendere più difficile

- 840 GOSUB1085:IFI<>OTHENPRINT"{SH L}ASCI
 "::GOSUB1065:PRINT"."
- 845 I=P%(A+41):IFI=OTHENPRINT"{SH I}L GI OCATORE N."A"NON AVEVA NULLA!":GOTO5 25
- 850 P%(Q+41)=I:P%(A+41)=0:P%(I)=100+Q
- 855 PRINT"{SH P}RENDI ";:GOSUB1065:PRINT ".":GOTO525
- 860 PRINT"{2 CUR.GIU}{BLACK}{3 SPC}*** {
 SH C}{SH E}{SH R}{SH C}{SH H}{SH I}{
 SH SPC}{SH N}{SH E}{2 SH L}{SH A} {S
 H S}{SH T}{SH A}{SH N}{SH Z}{SH A} *

 **{GRAY1}":J=0:PRINT"{CUR.GIU}{SH T}
 ROVI QUANTO SEGUE:"
- 865 FORI=1TO31:IFP%(I)<>-RTHEN880
- 870 IFRND(1)>.5THEN880
- 875 J=J+1:PRINTTAB(4);:GOSUB1065:PRINT".
 ":P%(I)=R
- 880 NEXT:IFP%(34)<>-RORRND(1)>.5THEN890
- 885 J=1:PRINT"{4 SPC}{SH I}L CORPO DEL"Z Z\$".":P%(34)=R
- 890 IFJ=OTHENPRINT"{2 SPC}-----{SH N}IE NTE!"
- 895 GOT0525
- 900 PRINT"{2 CUR.GIU}{BLACK}{3 SPC}*** {
 SH N}{SH A}{SH S}{SH C}{SH O}{SH N}{
 SH D}{SH I}{SH SPC}{SH O}{2 SH G}{SH C}{SH O}{SH SPC}{SH O}{SH SPC}{SH O}{SH SPC}{SH O}{SH SPC}{SH A}***{GRAY1}":J=1
- 905 PRINT"{CUR.GIU}{SH P}UOI NASCONDERE QUANTO SEGUE:"
- 910 FORI=1T031:IFP%(I)<>RTHEN920
- 915 PRINTJ": ";:GOSUB1065:PRINT".":POKE9 00+J.I:J≈J+1
- 920 NEXT: I=P%(Q+41): IFI=OTHEN930
- 925 PRINTJ": ";:GOSUB1065:PRINT:PRINT"{5 SPC}(CE L'HAI TU)":POKE900+J,Q+41:J =J+1
- 930 IFP%(34)=RTHENPRINTJ": IL CORPO DEL" ZZ\$".":POKE900+J,34:J=J+1
- 935 IFJ=1THENPRINT" {SH Q}UI NON C'E' NUL LA DA NASCONDERE!":GOTO525
- 940 PRINT" (CUR.GIU) (SH I) NTRODUCI IL N.
 DI CIO' CHE VUOI": PRINT" NASCONDERE (
 0 SE NON VUOI)"
- 945 INPUT"{SH C}HE COSA VUOI NASCONDERE" :A:IFA<OORA>=JTHEN945
- 950 IFA=OTHENPRINT"{SH N}ON NASCONDI NUL LA.":GOTO525
- 955 I=PEEK(900+A):IFI>34THEN970
- 960 P%(I)=-R:IFI=34THENPRINT"{SH N}ASCON DI IL CADAVERE.":GOTO525
- 965 PRINT" (SH N) ASCONDI ";:GOSUB1065:PRI NT:GOT0525
- 970 I=P%(Q+41):PRINT"{SH N}ASCONDI CIO'

```
CHE PORTAVI CON TE....": GOSUB1065: PR
     INT"."
 975 P%(Q+41)=0:P%(I)=-R:GOTO525
 980 GETA$: IFA$=""THEN980
 985 GETB$: IFB$=""THEN985
 990 A$=A$+B$:RETURN
 995 J=1:GOSUB1020
1000 READW, I, J: POKES+2, I: POKES+3, J: READI
     .J:POKES+5.I:POKES+6.J
1005 READZ: IFZ < OTHENRETURN
1010 POKES+1, INT(Z/256): POKES, ZAND255: RE
     ADZ: POKES+4, W
1015 FORJ=1TOZ*100:NEXT:POKES+4,0:GOT010
1020 P=DA(I):IFJ=1THEN1030
1025 FORI=1TOJ-1:P=PEEK(P)+PEEK(P+1)*256
     : NEXT
1030 P=P-1:POKE66, INT(P/256):POKE65, PAND
     255: RETURN
1035 A=0:I=P%(41+Q):IFI<230RI>31THENRETU
1040 IFI=23THENA=-1:RETURN
1045 I=I-17:IFI=D%(Z,1)ORI=D%(Z,2)THENA=
1050 RETURN
1055 IFD%(Z,0)=0THEND%(Z,0)=-1:RETURN
1060 D%(Z,0)=0:RETURN
1065 IFI=OTHENPRINT" {4 CUR.SIN} {SH N} ON
     HAI CON TE NESSUN OGGETTO"::RETURN
1070 IFI<23THENPRINTS$(I);:RETURN
1075 IFI=23THENPRINT"LA {SH C}HIAVE {SH
     M } AGICA"; : RETURN
1080 PRINT"LA CHIAVE D"MID$(R$(I-17),2);
     : RETURN
1085 I=P%(Q+41):IFI=OTHENRETURN
1090 R=P\%(Q+35):P\%(I)=R:P\%(Q+41)=0:RETUR
1095 PRINT" {CLR } {CUR.GIU } {BLACK } {3 SPC } *
     **** {SH F}{SH O}{SH R}{SH M}{SH U}
     {SH L}{SH A} {SH U}{SH N}'{SH A}{2
     SH C} {SH U} {SH S} {SH A} **** {CUR.G
     IU } { GRAY1 } ": RETURN
1100 FORI=1T02200:NEXT:GOT0425
2000 DATA17,0,0,0,240,14435,1,12860,1,14
     435,7,0,4
2005 DATA12860,1,11457,1,10814,1,9634,1,
     9094,6,9634,8,0,8,-1
2010 DATA17,0,0,0,240,7217,1,6430,1,7217
     ,8,0,7
2015 DATA5407,6,5728,6,4547,6,4817,24,-1
3000 DATA"IL {SH C}UOCO","IL {SH M}AGGIO
     RDOMO","IL {SH G}IARDINIERE","L'{SH
      A } UTISTA", "IL {SH D} UCA"
3005 DATA"LA {SH D}UCHESSA","LA {SH B}AM
     BINAIA"
3010 DATA"LA {SH C}ANTANTE {SH F}AMOSA",
```

agli avversari la ricerca degli indizi utili per risolvere il caso. Non dimenticare, naturalmente, di prender nota degli oggetti che nascondi. Essi possono comunque venire in seguito scoperti da qualsiasi giocatore che cerchi nella stanza.

L'opzione "prendi" ti permette di raccogliere un'arma o una chiave nella stanza in cui ti trovi. Puoi tenere con te solo un oggetto alla volta. Se scegli questa opzione quando hai già un oggetto, lasci automaticamente quest'ultimo per prendere quello nuovo. In alternativa, con l'opzione "lascia" puoi liberarti di un oggetto senza prenderne un altro. L'utilità dell'opzione "prendi" è notevole: se hai con te una chiave, puoi aprire le porte corrispondenti, e un'arma in tuo possesso non può essere scoperta dagli altri giocatori.

Tuttavia esiste anche l'opzione "ruba", che consente di sottrarre ad un avversario che si trovi nella stessa stanza l'oggetto che questi porta con sé. Il giocatore

che ruba lascia ciò che ha e riceve l'oggetto posseduto dall'avversario.

Quando sarai certo di essere giunto alla soluzione del caso, seleziona l'opzione "accusa". Il computer ti chiederà allora di identificare l'assassino, la vittima, l'arma e la stanza del delitto, scegliendo tra tutte le possibilità. Se la tua risposta sarà sbagliata, verrai eliminato dal gioco, ma se invece fornirai la soluzione esatta, la vittoria sarà tua.

3030 DATA"LA PICCOZZA DA MONTAGNA", "LA B USTA DI PLASTICA", "LA SEGA ELETTRIC A" 3035 DATA"LA FORBICE TAGLIASIEPI","LA MA ZZA DA POLO" 3040 DATA"IL BADILE", "NELL' (SH A) NTICAME RA", "NEL {SH C}ORRIDOIO", "NEL {SH S }ALOTTO" 3045 DATA"NELLA {SH D}ISPENSA", "NELLA {S H S}ALA DA {SH P}RANZO" 3050 DATA"NELLA {SH C}UCINA", "NELLO {SH SITUDIO"."NELLA {SH C}AMERA DA {SH L}ETTO","NEL {SH B}AGNO" 3055 DATA"NEL {SH R}IPOSTIGLIO", "NELLA { SH S}ERRA", "NEL {SH G}IARDINO" 3060 DATA"NELLA {SH P}ISCINA", "NEL {SH G }ARAGE" 3065 DATA2, 13, 2, 14, 3, 7, 3, 8, 3, 11, 7, 9, 8, 9, 8,10,11,12,12,13,13,14 3070 DATA" {SH N}ORD", "{SH E}ST", "{SH S}U D","{SH O}VEST" 4000 DATA33,0,0,88,89,1804,6,2025,3,2145 ,6,2703,3 4005 DATA2408,1,2551,1,2408,1,2551,1,240 8,1,2551,1,2408,1,2551,1,2703,8,-1 5000 DATA5,3,0,2 5005 DATA4,1,101,100 5010 DATA104,103,102,1 5015 DATAO, 6, 2, 0 5020 DATA6,0,1,0 5025 DATAO, 0, 5, 4 5030 DATA102,105,0,0 5035 DATAO, 107, 106, 103 5040 DATA106,0,0,105 5045 DATAO,0,0,107 5050 DATAO, 0, 104, 108 5055 DATAO, 108, 109, 0 5060 DATA109,100,0,110 5065 DATA101,110,0,0 6000 DATA65,255,0,9,0,1804,6,1804,4.4,18 04,1.5,1804,6,2145,4.5,2025,1.5 6005 DATA2025, 4.5, 1804, 1.5, 1804, 4.5, 1804 ,1.5,1804,12,71 7000 DATA33,0,0,88,89,2408,4,3215,12,360 8,1.33,2408,1.33,3608,1.33 7005 DATA4050,4,4050,4,4050,4,4050,1.33, 4291,1.33,3215,1.33 7010 DATA4050,6,3608,2,3215,8,-1

"L'{SH A}MBASCIATORE", "IL {SH P}RIM

3015 DATA"IL COLTELLO DA CUCINA", "LA COR

3020 DATA"IL VELENO PER TOPI","IL BASTON E DA PASSEGGIO","LA PISTOLA DA DUEL

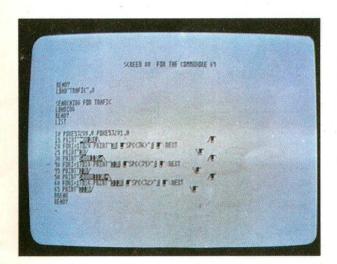
3025 DATA"IL FIORETTO DA SCHERMA"

O {SH M}INISTRO"

DA"

LO"

SCREEN 80



Il programma proposto vi permette di trasformare le colonne dello schermo del vostro video da 40 a 80 colonne. La piccolezza delle lettere creerà qualche problema a chi possiede monitor un po' piccoli, ma questa volta il gioco vale la

candela...

Al posto del quadratino il programma come cursore usa una lineetta, per facilitare la lettura di caratteri che il cursore "stampa"; è possibile passare dalle maiuscole alle minuscole premendo PRINT CHR\$(14) per passare al minuscolo e PRINT CHR\$ (142) per tornare al maiuscolo nel testo, mentre per ogni carattere basta usare il tasto Commodore + SHIFT o CTRL + N Per modificare lo sfondo basta dare POKE 53281, mentre per il bordo ci vuole POKE 53280. Per cambiare il colore del testo basta mettere una POKE alla locazione 464. Per caricare il programma date LOAD "SCREEN 80" senza dare l'indirizzo secondario 1. Una volta digitato il programma per proteggere l'MLX date come indirizzi iniziale e finale 49152 e 52811; perciò non bisogna dare l'indirizzo secondario l affinché il caricamento avvenga dalla locazione 2049 e non 49152.

Tratto dall'archivio

49152	011,008,000,000,158,050	49350	169,002,141,037,003.032	49542	169,040,208,216,160,231	49734	009,128,144,004,166,21
49158	048,054,049,000,000,000	49356	099,160,096,160,000,185	49548	032,058,169,153,000,211	49740	208,004,112,002,009,06
49164	160,044,185,065,008,153	49362	116,160,141,227,173,032	49554	032,074,169,136,192,255	49746	032,074,169,230,211,03
49170	198,002,136,192,255,208	49368	042,162,200,192,129,208	49560	208.242.096.072.169.001	49752	132,230,196,200,208,02
49176	245,160,000,169,160,133	49374	242,096,147,013,029,029	19566	141,244,173,104,032,042	49758	169,000,133,208,169,01
49182	252,132,251,169,008,133	49380	029,029,029,029,029,029	49572	162,169,000,141,244,173	49764	166,153,224,003,240,00
49188	254,169,109,133,253,177	49386	029,029,029,029,029,029	49578	165,198,240,252,120,032	49770	166,154,224,003,240,00
49194	253,145,251,200,208,249	49392	029,029,029,029,029,029	49584	180,229,201,131,208,016	49776	032,042,162,169,013,03
49200	165,252,201,173,240,007	49398	029,029,029,029,083,067	49590	162,009,120,134,198,189	49782	074,169,133,215,104,17
49206	230,254,230,252,076,042	49404	082,069,069,078,032,056	49596	230,236,157,118,002,202	49788	104,168,165,215,201,22
49212	008,076,198,002,169,054	49410	048,032,032,070,079,082	49602	208,247,240,228,201,013	49794	208.002.169.255.024.09
49218	133,001,032,000,160,169	49416	032,084,072,069,032,067	49608	208,209,160,007,032,058	49800	072,165,154,201,003,20
49224	055,133,001,096,072,169	49422	079,077,077,079,068,079	49614	169,177,251,077,223,173	49806	004,104,076,042,162,07
49230	054,133,001,104,032,028	49428	082,069,032,054,052,017	49620	145,251,032,074,169,160	49812	213,241,072,141,227,17
49236	162,072,169,055,133,001	49434	017,157,157,157,157,157	49626	079,132,208,032,058,169	49818	152,072,138,072,169,00
49242	104,096,072,169,054,133	49440	157, 157, 157, 157, 157, 157, 157	49632	177,209,201,032,208,003	49824	141,235,173,032,070,16
49248	001,104,032,148,161,072	49446	157,157,157,157,157,157	49638	136,208,244,200,132,200	49830	032,068,168,032,146,16
49254	169,055,133,001,104,096	49452	157, 157, 157, 157, 157, 157, 157	49644	160.000.132.211.132.212	49836	104,170,104,168,104,09
49260	169,090,141,250,255,169	49458	157,157,157,157,157,157	49650	165,202,048,060,165,202	49842	173,227,173,032,132,23
49266	169,141,251,255,173,002	49464	157, 157, 157, 157, 157, 157	49656	133,211,197,200,144,052	49848	208,006,169,001,141,23
49272	221,009,003,141,002,221	49470	157, 157, 157, 157, 157, 157	49662	176.094.165.153.208.014	49854	173,096,173,227,173,20
49278	169,252,045,000,221,141	49476	157, 157, 157, 157, 157, 157	49668	165,009,133,202,173,222	49860	032,144,003,076,097,16
49284	000,221,169,032,013.017	49482	157,157,157,157,157,157	49674	173, 133, 201, 133, 214, 076	49866	076,194,162,201,096,17
49290	208,141,017,208,169,073	49488	032.032.032.032.032.032	49680	190,161,032,074,169,076	49872	023,201,064,176,003,07
49296	141,024,208,169,000,141	49494	032.032.032.032.032.032	49686	102.241.160.007.032.058	49878	174,162,201,128,240,08
49302	244,173,169,011,141,134	49500	032,032,032,032,160,000	49692	169,177,251,077,223,173	49884	056,173,227,173,233,06
49308	002,169,000,141,243,173	49506	173,033,208,041,015,170	49698	145,251,032,074,169,076	49890	141,227,173,076,174,16
49314	133,212,141,236,173,169	49512	173,134,002,010,010,010	49704	062,161,152,072,138,072	49896	201,127,144,009,240,04
49320	015,141,033,208,169,015	49518	010,141,237,173,138,013	49710	165,208,240,230,032,058	49902	201,160,144,060,076,14
49326	141,032,208,032,244,160	49524	237,173,032,058,169,153	49716	169,164,211,177,209,133	49908	162,056,173,227,173,23
49332	032,003,164,169,210,141	49530	000,208,153,000,209,153	49722	215.032.074.169.041.063	49914	032,141,227,173,076,17
49338	038,003,169,002,141,039	49536	000,210,200,008,032,074	49728	006,215,036,215,016,002	49920	162,201,192,176,012,05
49344	003,169,226,141,036,003		CONTRACTOR AND ADMINISTRA	140,000	continue tire of the sale of		

TRAFIC

- 10 POKE53280,0:POKE53281,0
- 15 PRINT"{CLR}{2 CUR.GIU}{CUR.DES}{RVS O
 N}{RED}{SH M}{36 SPC}{SH N}{RVS OFF}"
- 20 FORI=1TO20:PRINT"{CUR.DES}{RVS ON} {R VS OFF}"SPC(36)"{RVS ON} {RVS OFF}":N EXT
- 25 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}{SH N}{36 SPC}
 {SH M}{RVS OFF}"
- 30 PRINT"{HOME}{3 CUR.GIU}{2 CUR.DES}{RV
 S ON}{YELLOW}{SH M}{34 SPC}{SH N}{RVS
 OFF}"
- 40 FORI=1T018:PRINT"{2 CUR.DES}{RVS ON}
 {RVS OFF}"SPC(34)"{RVS ON} {RVS OFF}"
 :NEXT
- 45 PRINT"{2 CUR.DES}{RVS ON}{SH N}{34 SP
 C}{SH M}{RVS OFF}"
- 50 PRINT"{HOME}{4 CUR.GIU}{3 CUR.DES}{RV S ON}{BLUE}{SH M}{32 SPC}{SH N}{RVS O FF}"
- 60 FORI=1T016:PRINT"{3 CUR.DES}{RVS ON}
 {RVS OFF}"SPC(32)"{RVS ON} {RVS OFF}"
 :NEXT
- 65 PRINT"{3 CUR.DES}{RVS ON}{SH N}{32 SP
 C}{SH M}{RVS OFF}"
- 150 PRINT"(HOME) { 7 CUR.GIU) { WHITE } { 5 CUR.DES} { 2 SH C} { CBM R} { 2 SH C} { CBM A} { 2 SH C} { SH I} { SH U} { 2 SH C} { SH I} { SH C} { SH C} { SH C} { SH U} { 3 SH C} { SH C} { CBM R} { SH C} { SH U} { 2 SH C} "
- 160 PRINT" [7 CUR.DES] [SH B] [3 SPC] [CBM Q] [SH C] [CBM R] [SH K] [CBM Q] [2 SH C] [CBM W] [CBM Q] [2 SH C] [3 SPC] [SH B] [2 SPC] [SH B]
- 170 PRINT" [4 CUR.DES] [3 SPC] [SH J] [3 SPC] [SH J] [SH J] [2 SPC] [SH J] [2 SPC] [SH J] [2 SPC] [SH C] [S
- 175 PRINT"{2 CUR.GIU}"TAB(8)"M A R C 0{2 SPC}Z A N O L L O"
- 180 PRINT"{2 CUR.GIU}"TAB(9)"PREMI FUOCO PER GIOCARE"
- 185 IFPEEK (56320) = 111THENGOTO190
- 186 GOT 0185
- 190 GOSUB1000
- 200 V=53248:POKEV+37,10:POKEV+38,0:POKEV +28,255
- 205 FORX=704T0766:READQ:POKEX,Q:NEXT





A tutti voi commodoristi, sarà capitato di andare a spasso, anche se non ci abitate per le affollate strade di una metropoli, e avrete notato i notevoli problemi che comporta questa pericolosa "avventura"! Tutti infatti vi sarete cimentati in queste folli serie di scatti e frenate, piroette e schivate che sono necessarie per poter attraversare una di queste fatidiche "avenue" urbane.

Il gioco che segue infatti riproduce questa situazione; dopo averlo caricato vi troverete a dover attraversare una via affollatissima, se riuscirete a passare guadagnerete 10 punti e ogni volta che raggiungerete i 100 punti (o un multi-

210 POKE2040.11:POKEV+39.5 215 FORX=832T0894:READQ:POKEX,Q:NEXT 220 POKE2041,13:POKEV+40,5 225 FORX=896T0958:READQ:POKEX,Q:NEXT 230 POKE2042, 14: POKEV+41, 7: POKE2044, 14: P OKEV+42,7:POKE2046,14:POKEV+45,8 235 FORX=960T01022:READQ:POKEX,Q:NEXT 240 POKE2043, 15: POKEV+43, 14: POKE2045, 15: POKEV+44,14:POKE2047,15:POKEV+46,8 245 A=100:B=220:E=160:F=160:G=136:H=160: I=190:L=200:M=166:N=200 250 0=150:P=120:Q=126:R=120:VI=3 255 C=56320:D=56321:I=I+VE:M=M+VE:O=O+60 :Q=Q+60:E=E+20:G=G+20 260 VE=INT(20*RND(1))+40 319 IFPEEK(C)=126 THENB=B-20:GOSUB490:IF B < 80THENB = 70320 IFPEEK(C)=119 THENA=A+40:GOSUB490:IF A>210THENA=220 325 IFPEEK(C)=125 THENB=B+20:GOSUB490:IF B>170THENB=220 330 IFPEEK(C)=123 THENA=A-40:GOSUB490:IF A < 20THENA = 30360 IFPEEK(V+30)AND10=10THENA=100:B=220: PE=PE+1:GOSUB8000:IFPE>5THENGOSUB900 370 IFE>240THENE=40:G=16 375 IFI>240THENI=40:M=16 380 IFO>240THENO=40:Q=16 385 IFA=140ANDB=70THENSC=SC+10:GOSUB1000 0:A=100:B=220 450 POKEV+O, A:POKEV+1, B:POKEV+2, A:POKEV+ 3,B 455 POKEV+4, E:POKEV+5, F:POKEV+6, G:POKEV+ 7.H:POKEV+8.I:POKEV+9.L 460 POKEV+10, M: POKEV+11, N: POKEV+12, O: POK EV+13, P: POKEV+14, Q: POKEV+15, R 465 POKEV+21,253 470 PRINT" {HOME} {CUR.GIU} {RVS ON} "TAB(35)SC:PRINT"{CUR.GIU}{RVS ON}"TAB(35)V I:PRINT" (CUR.GIU) (RVS ON) "TAB(35) PE 475 PRINT" {2 CUR.GIU } {RVS ON } "TAB(29) PU: GOT0255 490 POKEV+21,254:POKE2041,13:RETURN 500 DATAO, 15, 0, 0, 15, 0, 0, 13, 4, 0, 1, 4, 0, 15, 12,0,255,252,0,255,252,0,207,192 505 DATA0,79,192,0,79,192,0,10,128,0,10, 128,0,8,160,0,8,160,0,232,32 510 DATA0,232,32,0,192,32,0,192,32,0,0,6 0,0,0,60,0,0,0 515 RESTORE 520 DATAO, 15, 0, 0, 15, 0, 0, 13, 0, 0, 1, 0, 0, 15, 0,0,63,192,0,255,192,0,207,244 525 DATAO, 207, 244, 0, 79, 192, 0, 74, 128, 0, 10 ,128,0,8,128,0,8,128,0,10,128 530 DATAO, 10,128,0,8 ,0,0,8 ,0,0,8,0,

plo) guadagnerete una vita e passerete uno schema, che ovviamente sarà più difficile e... pericoloso. Tutto ciò che resta da fare è inserire il joystick in porta 2 e giocare.

Nello schermo, nella parte de-

```
0,15,0,0,15,0,0,0,0
535 DATA192,192,0,195,192,0,76,48,0,112,
         48,0,48,42,0,12,170,160,254,170,170
540 DATA170, 170, 168, 170, 170, 172, 170, 170,
         62,170,2,61,170,62,180,170,254,156
545 DATA170,206,112,0,207,0,0,252,0,0,48
          ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
550 REM*****DATI AUTO PARTE II****
555 DATAO, 0, 3, 0, 0, 3, 0, 3, 3, 0, 15, 168, 0, 62,
         163,0,58,143,0,170,15,0,170,170
560 DATA2, 170, 170, 2, 170, 174, 2, 128, 170, 2,
         140,170,2,191,170,0,51,170
565 DATAO,51,192,0,63,0,0,12,0,0,0,0,0
          ,0,0,0,0,0,0,0
570 DATAO, 0, 128, 0, 0, 128, 0, 0, 128, 0, 3, 192,
         0.3.192
1000 REM****SFONDO******
1005 PRINT" {CLR} {RVS ON} {RED} {CBM R} {CBM
              E \ \ \ CBM R \ \ \ CBM E \ \ \ CBM R \ \ \ CBM E \ \ \ CBM
              R \ \ \ CBM E \ \ \ CBM R \ \ \ \ CBM E \ \ \ \ CBM R \ \ \ \ CBM
              E } { CBM R } { CBM E } { CBM R } { CBM E } { CBM
              R \ {CBM E \ {CBM R \ {CBM E \ {CBM R \ {CBM R \ } {CBM
              R \ { CBM E \ { CBM R \ } { RVS OFF } "
1010 PRINT" {RVS ON } {RED } {CBM E } {CBM R } {C
            BM E \ {CBM R \ {RVS ON \ } {WHITE \ } {SH P \ {S
           H O } {RVS OFF } {RVS ON } {RED } {CBM E } {C
           BM R } { RVS OFF } { RVS ON } { WHITE } { SH P }
            {SH O} {RVS OFF} {RVS ON} {RED} {CBM E}
            {CBM R}{CBM E}{RVS OFF}{3 SPC}{RVS
           ON | {RED | {CBM E } {CBM R } {CBM E } {RVS O
            F | {RVS ON | {WHITE | {SH P | {SH O | {RVS O
           OFF } {RVS ON } {RED } {CBM R } {CBM E } {RVS
              OFF } { RVS ON } { WHITE } { SH P } { SH O } { RV
           S OFF | {RVS ON | {RED } {CBM R } {CBM E } {C
            BM R } { CBM E } { RVS OFF } "
1020 PRINT" (RVS ON) (RED) (CBM R) (CBM E) (C
           BM R \ CBM E \ RVS ON \ WHITE \ SH P \ S
           H O } { RVS OFF } { RVS ON } { RED } { CBM R } { C
            BM E | {RVS OFF } {RVS ON } {WHITE } {SH P }
            {SH O} {RVS OFF} {RVS ON} {RED} {CBM R}
            {CBM E}{CBM R}{RVS OFF}{3 SPC}{RVS
           ON \ {RED \ {CBM R \ {CBM E \ {CBM R \ {RVS O
           F } { RVS ON } { WHITE } { SH P } { SH O } { RVS O
           OFF | {RVS ON } {RED } {CBM E } {CBM R } {RVS
              ON } { WHITE } { SH P } { SH O } { RVS OFF } { RV
           S ON \ { RED \ { CBM E \ } { CBM R \ } { CBM E \ } { CBM
              R | { RVS OFF } "
1025 PRINT" {RVS ON } {RED } {CBM E } {CBM R } {C
            BM E \ { CBM R \ { CBM E \ { CBM R \ } { CBM E \ } { C
           BM R \ { CBM E \ { CBM R \ . { CBM E \ } { CBM R \ } { C
            BM E \ { RVS OFF \ \ \ \ \ \ \ SPC \ \ { RVS ON \ \ \ \ RED \ \ \ \
           CBM E } { CBM R } { CBM E } { CBM R } { CBM E } {
           CBM R \in CBM E \in CBM R \in CBM E \in CBM R \in CBM R
            CBM E } { CBM R } { CBM E } { RVS OFF } "
```

1030 PRINT" {2 CUR.GIU } { RVS ON } { YELLOW } { S

stra troverete inoltre il punteggio, le vite rimaste, le penalità e il totale dei punti ottenuti.

Tratto da Super Commodore n. 3

```
{RVS OFF}{SH \} {RVS ON}{SH \} {RV
     S OFF } {SH \} {RVS ON } {SH \} {RVS OF
     F{SH \} {RVS ON}{SH \} {RVS OFF}{S
     H \} {RVS ON}{SH \} {RVS OFF}{SH \}
      {RVS ON}{SH \} {RVS OFF}{SH \}"
1035 PRINT" (RVS ON) (YELLOW) (2 SPC) (RVS O
     FF] {2 SPC} {RVS ON} {2 SPC} {RVS OFF} {
     2 SPC | [RVS ON] {2 SPC | {RVS OFF } {2 SP
     Clirvs onli2 SPClirvs OFF112 SPClir
     VS ON \{2 SPC \{RVS OFF \} \{2 SPC \} \{RVS O
     N112 SPC1 (RVS OFF) 12 SPC1 (RVS ON) 12
      SPCliRVS OFF1"
1040 FORI=1T016:PRINT" (RVS ON) (GRAY1) (29
      SPC | { RVS OFF } " : NEXT
1045 PRINT" [HOME] "TAB(29)" [RVS ON] [WHITE
     } {10 SH C} {RVS OFF}"
1050 FORI=1T023:PRINTTAB(29)" (RVS ON) (WH
     ITE | { 10 SPC } { RVS OFF } ": NEXT
1055 PRINT" (HOME) (CUR.GIU) "TAB(30)" (RVS
     ON SCORE": PRINTTAB(29)" (RVS ON) (10
     SH C}"
1060 PRINTTAB(30)" (RVS ON) VITE"
1065 PRINTTAB(29)" (RVS ON) (10 SH C)"
1070 PRINTTAB(30)" (RVS ON PENAL": PRINTTA
     B(29)" [RVS ON] [10 SH C]"
1075 PRINTTAB(30)" {RVS ON}TOTALE": PRINT"
     {CUR.GIU} {RVS ON} "TAB(29)" {RVS ON} {
     10 SH C}"
2000 RETURN
3000 REM****RICHIESTA NUOVO GIOCO*****
3005 A=255:B=170
3010 PRINT" {HOME} {12 CUR.GIU} "TAB(33)" {R
     VS ON SI": PRINT" (6 CUR.GIU) "TAB (33)
     " {RVS ON } NO"
3015 PRINT" {2 CUR.GIU} "TAB(31)" {RVS ON}A
     NCORA?": PRINT" [HOME] [8 CUR.GIU] [RVS
      ON } "TAB(29) PU+SC
3020 IFPEEK(C)=126THENB=B-5:IFB=145THENP
     OKEV+21,0:RUN
3025 IFPEEK(C)=125THENB=B+5:IFB=190THENP
     OKEV+21,0:PRINT" {CLR}":END
3030 POKEV+0.A:POKEV+1.B:POKEV+2.A:POKEV
     +3,B:GOT03020
7000 REM****VINCITA*****
7005 POKE54296, 15: POKE54295, 0
7010 VV=54272:POKEVV+6,9:POKEVV+5,9
7015 POKEVV+1,20:POKEVV+4,17
7020 FORNN=1T0500:NEXTNN
7025 POKEVV+4.0
7030 :E=160:F=150:G=136:H=150:I=190:L=19
     0:M=166:N=190
7035 PRINT" {HOME} {19 CUR.GIU}"
7040 PRINT" (RVS ON) {YELLOW} {SH \} {RVS O
     FF}{SH \} {RVS ON}{SH \} {RVS OFF}{
     SH \} {RVS ON}{SH \} {RVS OFF}{SH
```

```
} {RVS ON}{SH \} {RVS OFF}{SH \} :{R
     VS ON \ { SH \ \ \ \ { RVS OFF \ \ \ SH \ \ \ \ RVS O
     N) (SH \) {RVS OFF} (SH \) {RVS ON) (S
     H \} {RVS OFF}{SH \} {RVS ON}{SH \}
7045 PRINT" (RVS ON) {YELLOW} {RVS OFF} {SH
      \} {RVS ON}{SH \} {RVS OFF}{SH \}
     {RVS ON}{SH \} {RVS OFF}{SH \} {RVS
      ON \ SH \ \ RVS OFF \ SH \ \ RVS ON \
     {SH \} {RVS OFF} {SH \} {RVS ON} {SH
     \} {RVS OFF}{SH \} {RVS ON}{SH \} {
     OFF}"
7050 PRINT" {RVS ON } {29 SPC } {RVS OFF } "
7055 PRINT" (RVS ON) [29 SPC] (RVS OFF) (WHI
     TE ] ": RETURN
8000 REM****SCONTRO******
8005 POKE54296, 15: POKE54295, 0
8010 VV=54272:POKEVV+6,0:POKEVV+5,12
8015 POKEVV+1,20:POKEVV+4,33
8020 FORNN=1T050: NEXTNN
8025 POKEVV+4,0
8030 IFVI=OTHENGOTO3000
8035 RETURN
8053 RETURN
9000 REM *** SIRENA **********
9010 VV=54272:POKEVV+6,0:POKEVV+5,237
9020 POKEVV+2,200:POKEVV+3,0
9025 AA=55:BB=42
9030 POKEVV+1,60:POKEVV+4,65
9040 FOR NN=1T020
9050 POKEVV+1, AA
9060 FORMM=1T050:NEXTMM
9070 POKEVV+1,BB
9080 FORMM=1T050:NEXTMM
9085 IF NN=6THEN AA=53:BB=40
9090 NEXT NN
9100 POKEVV+4,0:VI=VI-1:PE=0:RETURN
10000 REM *** HOME MUSIC******
10005 POKE54296,15:POKE54295,0
10010 VV=54272:POKE VV+6,0:POKE VV+5,8
10020 PP=1000:QQ=2+(1/12)
10030 FOR KK=0T04
10040 FOR JJ=0T011
10050 IFJJ=10RJJ=30RJJ=60RJJ=80RJJ=10THE
      N10080
10060 POKE VV+1, PP/256: POKEVV, PP AND 255
10070 POKEVV+4,0:POKEVV+4,65:FORNN=1T010
      : NEXTNN
10080 PP=PP*QQ
10090 IFKK=4THEN 10110
10100 NEXT JJ, KK
10110 FORNN=1T0200:NEXTNN
10120 POKE VV+4,0
10130 IFSC=100THENGOSUB7000:PU=PU+100:SC
      =0:VI=VI+1
10140 RETURN
```

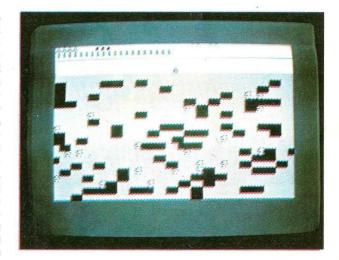
BLACK GOLD

vella la ferebbero saltare, quindi l'unica possibilità di evitarle è di farle brillare con la dinamite che però è in cariche limitate. Attenzione perché può capitare che nelle pozze di petrolio già prosciugate si formino delle sacche di gas naturale,

che a contatto con la vostra attrezzatura porterebbero a seri danni. Inoltre può capitare di trovare degli strani esseri che vivono nel petrolio, e che se vengono a contatto, o allo stesso livello o a un livello superiore della vostra trivella la fanno esplo-

Amici jacksoniani questa volta vogliamo proporvi un gioco che mette a dura prova sia i riflessi che le capacità tattiche del giocatore. Si tratta infatti di un gioco di azione, dove voi, famosi magnati del petrolio, siete impegnati in prima persona nella ricerca di nuovi giacimenti da sfruttare. Per fare ciò avete a disposizione 5 attrezzature di perforazione, ciascuna con 20 lunghezze di trivella e un certo numero di cariche di dinamite, variabile a seconda del livello di gioco. Il fine del gioco è quello di pompare più pozze di petrolio alla superficie; le difficoltà consistono nelle formazioni di pietre che, al contatto con la vostra tri-





- 100 PRINT" {CLR} {LT.BLUE}": IFPEEK(14336) = 2ANDPEEK(14805) = 24THEN195
- 105 POKE53280,6:POKE53281,6:POKE53270,8
- 110 PRINTTAB(15)"{RVS ON}{YELLOW}ISTRUZI
 ONI{RVS OFF}"SPC(29)"{12 CBM T}":PRI
 NT"{CYAN}{CUR.GIU}JOYSTICK:"
- 115 PRINT" {CUR.GIU} DESTRA E SINISTRA = MUOVI LA TORRE"
- 120 PRINT" GIU' = PERFORA":PRINT" SU' = RITIRA LA TRIVELLA"
- 125 PRINT"{2 CUR.GIU}{2 SPC}QUANDO PREMI IL BOTTONE DEL FUOCO E LA";
- 130 PRINT"TRIVELLA SI TROVA NEL PETROLIO
 O NEL"

```
135 PRINT"VUOTO METTI IN AZIONE LA POMPA
    . SE LA"
140 PRINT"TRIVELLA SI TROVA NEL SOTTOSUO
    LO FAI"
142 PRINT"ESPLODERE UNA CARICA DI DINAMI
145 PRINT"{2 CUR.GIU}STAI ATTENTO ALLE P
    IETRE E ALLE SACCHE"
147 PRINT"DI GAS RIMASTE NELLE CAVITA' V
    UOTE."
150 PRINT" {2 CUR.GIU } {CYAN } ATTENDI {LT.BL
    UE } PER ULTERIORI ISTRUZIONI."
155 POKE52,56:POKE56,56:CLR:AD=14336
160 FORA=ADTOAD+207: READB: POKEA, B: NEXT: P
    OKE56334, PEEK (56334) AND 254: POKE1, 51
165 FORA=AD+256TOAD+471:POKEA, PEEK (38912
    +A):NEXT:POKE1,55
170 POKE56334, PEEK (56334) OR1
175 PRINT" (CUR.SU) (2 SPC) PREMI UN TASTO
    QUANDO SEI PRONTO. "
180 IFPEEK(197)=64ANDPEEK(653)=OANDPEEK(
    56320) = 127THEN180
185 :
190:
195 PRINT" {CLR}": POKE53280,6: POKE54296,1
    5:DIMA%(40):W=1184:JS=56320
200 POKE53282,6:POKE53283,0:POKE53270,24
    :POKE54291,0:POKE54292,240
205 FORI = OTO2: POKE54276+I*7,8: NEXT: POKE5
    3281,3
210 POKE54284,0:POKE54285,240:POKE54277,
    0:POKE54278,240:IFZ>B%(T)THENB%(T)=Z
215 POKE53272,21:PRINT"{CLR}{CUR.GIU}{RE
    D}",T,"{2 SPC}$"MID$(STR$(Z*100),2)"
    .00 (BLUE )"
220 PRINTTAB(8)"{CUR.GIU}LIVELLO{7 SPC}R
    ECORD{3 SPC}{CUR.GIU}"
225 FORA=1T08:PRINT, A, "{2 SPC} $ "MID$ (STR
    $(B%(A)*100).2)".00":PRINT:NEXT
230 PRINT" {CUR.GIU} {3 SPC} QUALE LIVELLO
    ? 12345678 [GREEN] ": T=1
235 POKE56194+T, 0:T1=T:T=T+(PEEK(JS)AND4
    )/4-(PEEK(JS)AND8)/8:T=(7ANDT-1)+1
240 IFT<>T1THENPOKE56194+T1,6
245 POKE56194+T,1:L=3:IFT/2=INT(T/2)THEN
    L=2
250 S=20:IFT=30RT=40RT>6THENS=30
255 N=24:IFT>4THENN=25:L=L+1
260 GETA$: IF (PEEK (56320) AND 16) = 16ANDA$ <>
    CHR$(13)THEN235
265 POKE53272,31:PRINT"{CLR}":POKE53280,
    11:POKE53281,1:M=4:Z=0:K=0:GOSUB590
270 POKEW+X,14:X=20:P=20:Y=L:R=1:GOSUB70
    5:GOSUB645:POKE198,0
275 :
```

280 :

dere.

potrete iniziare le vostre trivellazioni nel punto desiderato muovendo a sinistra e a destra la leva di comando, per perforare tirate la leva verso di voi, mentre per pompare petrolio o per fare esplodere le cariche o per sostituire l'attrezzatura premete il pulsante di fuoco. La dinamite una volta lasciata fa esplodere il primo ostacolo che trova (diavoletti, pietre o sporco). Nello schermo appaiono inoltre i candelotti di dinamite a disposizione, il numero di attrezzature rimaste e le lunghezze di trivella ancora disponibili. In alto a destra troverete il punteggio. Ad ogni schermo com-

Con il joystick in porta 2,

una volta caricato il gioco.

Tratto dal libro "Giochi fantastici con il C64"

pletato o ogni 100.000 vin-

cerete

extra.

un'attrezzatura

```
285 REM LOOP PRINCIPALE
290 A=PEEK(JS): IF(AAND4)=OANDR=1THENPOKE
    W+X.14:X=X+(X>0)
295 IF (AAND8) = OANDR = 1 THENPOKEW+X, 14: X=X-
    (X(39)
300 POKEW+X.2:IF(AAND2)=OANDP>OTHEN340
305 IF (AAND1) = OANDR>1THEN400
310 IFR>1AND(AAND16)=0THEN435
315 IFR=1AND(AAND16)=0 THEN375
320 GOT0290
325 :
330 :
335 REM PERFORAZIONE E ESPLOSIONI DI GAS
340 A=R*40+W+X:C=PEEK(A):P=P-1:GOSUB675
345 IFC=NORC=30RA>2023THENFORA=1T03:GOSU
    B730: NEXT: GOT0290
350 IFRND(1)>.06ORC<>14THENFORB=1T03:POK
    EA, C+B: GOSUB730: NEXT: R=R+1: GOT0290
355 FORB=1TO2:POKEA,C+B:GOSUB730:NEXT:GO
    SUB735:B=0
360 R=R-1:POKE54296.4:IFR<1THENPOKE54296
    .15:POKEW+X,23:GOSUB715:GOTO375
365 POKE54273, B: POKE54276, 129: A=R*40+W+X
    : C=PEEK(A): PK=PEEK(A+54272): POKEA, C+
370 POKEA+54272, 15: FORD=0T0200: NEXT: POKE
    A,C-3:POKEA+54272,PK:B=B+10:GOT0360
375 POKEW+X,14:X=20:M=M-1:P=20:Y=L:R=1:G
    OSUB705: IFM < OTHEN 205
380 GOSUB645:GOT0290
385 :
390 :
395 REM RITIRA LA TRIVELLA
400 R=R-1:B=R*40+W+X:C=PEEK(B):FORA=1T03
    : POKEB, C-A: GOSUB730: NEXT
405 P=P+1:GOSUB675:IFR<>1THEN290
410 FORA=W+80T02023:IFPEEK(A)=9THEN290
415 NEXT: M=M+1:FORC=1T03:GOSUB705:NEXT:G
    OSUB590:GOSUB645:GOTO290
420 :
425 :
430 REM DINAMITE, ZAMPILLI, DIAVOLI
435 J=Z:Q=R-1:FORA=OTO21:A%(A)=0:NEXT:B=
    Q*40+W+X:A=PEEK(B):IFA<>7THEN480
440 A=W+X:B=40:IFY<1THEN290
445 A=A+40:C=PEEK(A):POKEA,C+1:IFC=140RC
    = 9THENPOKEA, C+4
450 POKE54273, B: POKE54276, 33: FORD=0T0200
    : NEXT: D=PEEK (A+40)
455 IFD<>4ANDD<>NANDD<>3ANDA<1984THENB=B
    -2:POKEA.C:GOTO445
460 POKE54276,8:GOSUB735:POKEA+54312,15
465 IFC <> 14ANDC <> 9THENR=R-1
470 Y=Y-1:GOSUB665:GOTO290
480 A%(X)=1:POKE54273,40:POKE54276,129:P
```

```
.OKE54296,4:V=W+X-40
485 IFA=12THENPOKEB, 17:Z=Z+Q:POKEV, 0
490 E=0:F=38:D=1:G=1:I=1:GOSUB530:POKEV,
    1:E=39:F=1:D=-1:G=D:I=D:GOSUB530
495 E=0:F=39:D=1:G=-40:I=0:GOSUB530:POKE
    V,0:IFC<>6THEN515
500 Z=J:POKEB, 3:POKEB+54272, 2:POKEV, 14:F
    ORA = OTO40: POKE54280, 88: POKE54283, 17
505 POKE53283,14:POKE54296,6:FORB=1T05:N
    EXT
510 POKE54296,0:POKE53283,0:FORB=1T05:NE
    XTB, A: POKE54283, 0: B=0: GOT0360
515 IFHTHENQ=Q-1:GOTO490
520 POKEV, 14: POKE54276, 8: POKE54296, 15: PO
    KE54283,2:GOSUB705:GOSUB645:GOT0290
525 :
530 IFC=6THENRETURN
535 H=0:FORA=ETOFSTEPD:IFA%(A)=OTHEN570
540 B=Q*40+W+A+G:C=PEEK(B)
545 IFC=90RC=12THENPOKEB, C+5:H=1:Z=Z+Q+A
    BS(I) - 1 : A\%(A + I) = 1 : GOTO565
550 IFC=140RC=17THENA%(A+I)=1:H=1:GOTO57
555 IFC=3THENC=6:RETURN
560 A%(A+I)=0:GOTO570
565 IFRND(1)<.02ANDC<>12THENC=6:RETURN
570 NEXT: RETURN
575 :
580 :
585 REM INIZIALIZZA LO SCHERMO
590 PRINT" {HOME} {5 CUR.GIU} {GRAY3}";: FOR
    A=1TO99:PRINT"DDDDDDDD"::NEXT:PRINT"
    DDDDDDDD";
595 POKE2023, 4: POKE56295, 15: B=400: C=1264
    :FORA=1T02:FORD=1T040
600 E=INT(RND(0)*B/2)*2+C:IFPEEK(E)=90RP
    EEK(E+1) = 9THEN600
605 POKEE, 9: POKEE+1, 9: NEXT: B=360: C=1665:
    NEXT: FORA = 1 TOS
610 B=INT(RND(1)*340)*2+1264:C=PEEK(B):I
    FC=90RC=NTHEN610
615 POKEB, N: POKEB+54272, 10: NEXT: FORA=OTO
    199:POKE55296+A,O:NEXT:FORA=0T039
620 POKE55376+A, 3: POKE1104+A, 20: NEXT
625 FORA=OTO3:POKE55337+A,2:NEXT:RETURN
630 :
635 :
640 REM AGGIORNA I DATI SULLO SCHERMO
645 PRINT" {HOME} {GREEN} "SPC(23)" $"MID$(S
    TR$(Z*100),2)".00"
650 A=INT(Z/1000):IFA=K+1THENK=K+1:GOSUB
    705:GOSUB705:M=M+1
655 IFM<1THENPOKE1024,14:POKE55296,14:GO
    T0665
660 FORA=1024T01023+M:POKEA,2:POKEA+5427
    2,0:NEXT:POKEA,14:POKEA+54272.0
```

```
665 IFY=OTHENPOKE1031.14:POKE55303,0:GOT
670 FORA=1031T01030+Y:POKEA,19:POKEA+542
    72,0:NEXT:POKEA,14:POKEA+54272,0
675 IFP<1THENPOKE1064,14:POKE55336,0:RET
680 FORB=1064T01063+P:POKER.17:POKER+542
    72,0:NEXT:POKEB,14:POKEB+54272.0
685 RETURN
690:
695
700 REM MUSICA E ALTRE SUBROUTINE
705 POKE54276.17: FORA = 15TOOSTEP - 1: POKE54
    296.A:POKE54273.86:FORB=1TO25:NEXTB,
710 POKE54276,8:POKE54296,15:RETURN
715 POKE54276,8:POKE54276,129:POKE54273,
    91:FORD=15TOOSTEP-1:POKE54296.D
720 POKE53281.1:POKE53280.2:FORE=1TO70:N
    EXT: POKE53280, 6: NEXT
725 POKE54276,8:POKE54296,15:POKE53280.9
    · RETHEN
730 POKE54287,20:POKE54290,8:POKE54290,1
    29: POKE54290.128: RETURN
735 POKEA, 21: POKEA+40, 22: GOSUB715: POKEA.
    14: POKEA+40, 14: RETURN
740 :
745 :
750 REM DATI DEI CARATTERI
755 DATA2, 138, 164, 73, 74, 52, 20, 8, 64, 81, 37
    ,146,82,44,40,16,24,24,36
760 DATA60,90,102,231,153,20,42,42,20,62
    ,73,20,20,136,34,136,34,136,34,136,3
765 DATA148,22,148,34,136,34,136,34,148,
    22.148.22.148.34.136.34.148.22.148
770 DATA22,148,22,148,22,136,62,188,62.1
    88,62,188,22,170,170,170,170,170
    DATA170, 170, 170, 150, 150, 150, 170, 170,
    170,170,170,150,150,150,150,150,170,
    170
780 DATA170, 150, 150, 150, 150, 150, 150, 150,
    150,150,190,190,190,190,190,190,150.
785 DATAO, 0, 0, 0, 0, 0, 20, 20, 20, 0, 0, 0, 0, 2
    0,20,20,20,20,0,0,0,20,20,20,20,20,2
790 DATA20,20,20,60,60,60,60,60,60,20,0,
    60,60,60,60,60,60,0,0,0,0,255,255,0.
795 DATA218,118,181,153,110,93,197,65,65
    ,82,150,85,121,181,150,173,2,106.129
    ,20
800 DATA64, 162, 129, 2, 169, 128, 141, 19, 145.
    169.0,133.136.34.136.34.136.34.136.3
```

FUNAMBOLO

La scena è al suo culmine, con una fune tesa tra i due pali del tendone. La folla attende di sotto con il fiato sospeso che inizi la tua passeggiata. Ondeggiando inizi la traversata. Ci sono 31 passi per andare da una piattaforma all'altra. Il sincronismo è essenziale. Se fai un passo mentre sei troppo

sbilanciato in una direzione potresti perdere l'equilibrio e cadere.

Come giocare

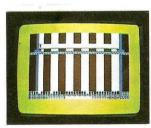
La prima cosa che viene richiesta è il livello di gioco. Il livello numero 1 è il più facile. Più è alto il livello e più difficile è mantenere l'equilibrio. La cosa più importante è che più alto è il livello di gioco più si riduce l'angolo di tolleranza del moto ondeggiatorio del funambolo, nel senso che potrai cadere anche ondeggiando poco.

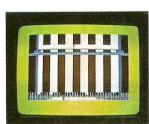
Quando hai digitato il livello di gioco e premuto RETURN, viene visualizzato sullo schermo l'interno del tendone con le teste degli spettatori, appena visibili, spuntare sopra l'anello centrale del circo. Il funambolo attende sulla piattaforma di sinistra.

Hai 3 tasti per controllare gli spostamenti del funambolo:

S fa avanzare il funambolo di un passo (attenzione che non si può tornare indietro).

Z Sposta l'equilibrio del fu-





```
10 REM ** FUNAMBOLO **
20 G=0:H=0:D=0:PD=0:S=0:B=0:BP=0
25 POKE13500,0:POKE13501,255:POKE13502,2
30 W=0:NS=0:FF=0:POKE649,1
40 PRINT" {CLR}": POKE53280,7: POKE53281,1
50 POKE52, 48: POKE56, 48: CLR: POKE56334, PEE
   K(56334)AND254:POKE1.PEEK(1)AND251
60 FORJ=OTO111: READX: POKE12416+J, X: NEXT
70 POKE1.PEEK(1)OR4:POKE56334.PEEK(56334
   )OR1
80 INPUT" {CLR} {BLUE} {CUR.GIU} {2 CUR.DES}
   LIVELLO DI GIOCO ":L$
90 L=VAL(L$):IFL<10RL>10THEN80
95 MS=PEEK(13500):FT=PEEK(13501)+PEEK(13
   502) * 256
100 PRINT" {CLR}"; : POKE53272, (PEEK (53272)
    AND240)+12
110 DIMA(24), B(24), S(24): G=1024: H=55296:
    L R= ¬1
120 FORJ=0T024
130 READA(J)
140 READS(J)
150 READB(J)
160 NEXT
170 D$="{RED}ZZZ{BLUE}ZRR{RED}ZZZRRRZZZR
    RRZZZRRRZZZRRRZZZRRR{BLUE}Z{RED}ZZZ"
180 FORJ=0T05
190 PRINTD$:
200 NEXT
210 PRINT"ZZ{BLUE}ZZZR{RED}ZZZRRRZZZRRRZ
    ZZRRRZZZRRRZZZRR (BLUE) ZZZ (RED) ZZ"
220 FORJ=0T013
230 PRINTD$;
240 NEXT
```

250 PRINT"{BLACK}[[[[R[{RED}Z{BLACK}][]R[
[[{RED}ZZ{BLACK}][][[[{RED}Z{BLACK}]]

nambolo sulla sinistra. Questo effetto è cumulativo: più volte viene premuto il tasto Z, più l'equilibrio del funambolo viene spostato a sinistra

X Sposta l'equilibrio del funambolo sulla destra.

Scegli il momento con attenzione, premi il tasto S, e sarai presto fuori da questa situazione pericolosa.

Tattiche vincenti

Se sei il tipo di persona che ama il rischio e se pensi di potercela fare, scegli un alto livello di gioco. Cerca di fare più passi possibili prima di cadere. Quando cadi, sul video compare il numero dei passi che hai fatto ed il numero record dei passi che finora sono stati fatti nel corso della partita.

In alternativa, cerca di compiere la tua 'passeggiata' nel minor tempo possibile. Scegli un livello di gioco né troppo facile né troppo difficile. Alla fine verrà dato il tempo della tua traversata ed il tempo record delle traversate compiute.

L'ondeggiamento regolare, che puoi notare prima di iniziare a camminare, non è sufficiente per farti cadere dalla fune, anche a livello 10. Se altri effetti sono aggiunti a questo ondeggiamento (pressione del tasto Z o X) nel momento sbagliato possono rapidamente sbilanciarti. Il funambolo inizia sempre a camminare con il piede sinistro. Ciò

```
R[[{RED}Z{BLAC}_{K}][[[[{BLUE}]Z{BLAC}_{K}][
    [{RED}Z";
260 FORJ=0T039
270 PRINT" { PURPLE } Z { GREEN } \";
280 NEXT
290 FORJ=0T022
300 POKEG+968+J,29
310 NEXT
320 POKEH+979,2
330 POKEH+164,9:POKEH+204,9:POKEG+164,16
    :POKEG+204,17
340 FORJ=165T0195
350 POKEH+J,1:POKEG+J,18:POKEH+J+40,9:PO
    KEG+J+40,19
360 NEXT
370 TI$="000000"
380 J=0
390 D=A(J)+S*S(J)+B*B(J)+BP+W
400 GOSUB1000
410 IFFF=1THEN740
420 J=J+1:IFJ<25THEN390
430 GOSUB2000
440 IFNS=31THEN680
450 J=0
460 D=A(24-J)+S*S(J)+B*B(J)+BP+W
470 GOSUB1000
480 IFFF=1THEN740
490 J=J+1:IFJ<25THEN460
500 GOSUB2000
510 IFNS=31THEN680
520 J=0
530 D=\neg A(J)+S*S(J)+B*B(J)+BP+W
540 GOSUB1000
550 IFFF=1THEN740
560 J=J+1:IFJ<25THEN530
570 GOSUB2000
580 IFNS=31THEN680
590 J=0
600 D=-A(24-J)+S*S(J)+B*B(J)+BP+W
610 GOSUB1000
620 IFFF=1THEN740
630 J=J+1:IFJ<25THEN600
640 GOSUB2000
650 IFNS=31THEN680
660 W=(L-1)*(INT(RND(1)*7)-3)
670 GOTO380
680 PRINT" {CLR}": POKE53280, 6: POKE53281, 9
    : POKE53272,21
690 T = INT(TI/60)
700 PRINT" [3 CUR.GIU] [CUR.DES] TRAVERSAT
    A COMPLETA IN ":T:" SECONDI"
710 IFT<FTTHENFT=T
720 PRINT" {2 CUR.GIU} {2 CUR.DES} IL MIGLI
    OR TEMPO E' ":FT: " SECONDI"
730 GOTO780
740 PRINT" {CLR}": POKE53280, 4: POKE53281, 1
```

```
3:POKE53272,21
750 IFMS < NSTHENMS = NS
760 PRINT" {RED} {3 CUR.GIU} {2 CUR.DES} SEI
     CADUTO DOPO "; NS; " PASSI"
770 PRINT" {2 CUR.GIU} {2 CUR.DES} TENTATIV
    O PIU' LUNGO =":MS:" PASSI"
780 PRINT" {GREEN} {5 CUR.GIU} {6 CUR.DES | B
    ATTI SPAZIO PER CONTINUARE"
790 GETA$: IFA$<>" "THEN790
795 POKE13500, MS: POKE13502, INT(FT/256): P
    OKE13501,FT-PEEK(13502)*256
800 RESTORE: CLR: GOTO40
1000 IFABS(D)>200-7*LTHENFF=1
1010 POKEH+979+PD/20.1:POKEH+979+D/20.2:
     PD = D
1020 RETURN
2000 S=S*-.5
2010 IFB<>OTHENBP=BP+10*SGN(B):B=0
2020 GETA$
2030 IFA$="S"THENS=LR:LR==SGN(LR):NS=NS+
     1:GOSUB3000
2040 IFA$ = "X"THENB = 1
2050 IFA$ = "Z"THENB = - 1
2060 RETURN
3000 POKEG+163+NS, 22: POKEG+164+NS, 24: POK
     EG+203+NS,23:POKEG+204+NS,25
3010 POKEH+164+NS,9:POKEH+204+NS,9
3020 FORK=1T0400: NEXT
3030 POKEG+163+NS, 18:POKEG+164+NS, 20:POK
     EG+203+NS.19:POKEG+204+NS.21
3040 IFNS=31THENPOKEG+195,16:POKEG+235,1
     7:FORK=1T05000:NEXT
3050 RETURN
4000 DATA129, 153, 189, 153, 90, 60, 24, 24, 24,
     24,36,36,36,36,102,255
4020 DATAO, 48, 96, 120, 112, 34, 25, 160, 160, 3
     2,80,72,72,72,108,255
4030 DATA3, 6, 7, 39, 18, 15, 2, 2, 2, 5, 4, 4, 4, 4,
     2,255
4040 DATAO, 0, 128, 0, 0, 0, 128, 64, 32, 128, 64,
     128,128,64,0,255
4050 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
4060 DATAO, 60, 60, 126, 126, 60, 24, 24, 24, 60,
     126,255,255,126,60,24
4070 DATA24, 126, 219, 153, 24, 24, 24, 24
5000 DATA3,2,25,9,12,46,16,21,50,22,30,4
     9,28,38,47
5010 DATA34,46,44,40,55,41,45,60,37,51,6
     5,33,56,69,28
5020 DATA61,72,25,66,74,23,71,75,21,75,7
     4,18,79,72,17
5030 DATA83,69,15,86,65,13,89,60,12,92,5
     5,17,94,46,11
5040 DATA96,38,10,98,30,10,99,21,10,100,
     12,10,100,2,10
```

causa uno sbilanciamento sulla sinistra, perciò attenzione nel fare il primo passo quando sei sbilanciato a sinistra. Il camminare causa una seconda oscillazione che si somma a quella costantemente presente, ma graduatamente scompare e sei pronto ad affrontare il passo successivo. Se stai invece provando a compiere la traversata nel minor tempo possibile, tutto sta nel saper scegliere la prima occasione propizia per affrontare il passo seguente. Modificare l'equilibrio è utile per ridurre l'ondeggiamento regolare quando si vuole compiere un passo. Anche il tempo è però importante. Modificare l'equilibrio nel momento sbagliato può essere disastroso. Inizialmente vi è un forte effetto che va attenuandosi. Questo può essere ulteriormente ridotto usando i tasti ZeX.

La brezza modifica il tuo equilibrio in maniera casuale e discontinua. I suoi effetti non sono però molto evidenti, ma aumentano l'interesse del gioco.

Tratto dal libro "Libro dei giochi del C64"

Non perdete il prossimo numero di Jackson Soft Compilation. Lo troverete in edicola in **Gennaio**





COMPUTERGRAPHIA

Joan Scott Joan Scott In 176 meravigliose e coloratissime pagine, uno spiendido viaggio attraverso le immagin elaborate con le tecniche più avazate di computer-graphics.

Cod. 802P Lire 40.000

COFANETTI SPEEDY COMPUTER

L'informatica attraverso i testi e le immagini studiate per i bambini può diventare facile anche per ... mamma e papà. Cod. CU001 Lire 45.000 Cod. CU002 Lire 45.000

COMPUTERGRAPHLA

COMPUTER IMAGE

Mauro Salvemini
Chi è ancora convinto che il computer limiti le possibilità creative dell'uomo, può scorrere nel libro, le splendide immagini di computer-art a coori e ... convincersi del contrario. Cod. Cl231 Lire 40.000

ROMANZO ROSA CON IL C64

Marco Bucceri Francesco Davini Stefania Deambrogi Sei un tipo romantico? Ti Sei un tipo romantico? Il piacciono i romanzi? Il computer, attraverso un simpatico programma scritto per Commodore 64, collabora con te e con ... nella costruzione di un Vostro "Romanzo rosa".

Con floppy disk. Cod. CC230 Lire 40.000

IMPARA IL BRIDGE CON IL COMPUTER

Claudio Trinchillo Claudio Trinchillo Imparare il bridge con l'aiuto del computer diventa un piacevole passatempo. Un programma interattivo elaborato su IBM e su C 64 ti conduce passo passo a diventare ... u quai un esperto di bridge. Poi con un po' ci applicazione ...

Con floppy disk per C 64 Cod. CC229 Lire 50.000 Con floppy disk per IBM Cod. CC239 Lire 50.000

Puoi trovare le strenne Jackson nelle migliori librerie